





Nintendo®

AÑO 3 Nº6

Colombia	$1.300.oo
Venezuela	BS 135.oo
Ecuador	S/
Puerto Rico	US$ 1.75
Panamá	US$ 1.75
Centro América (Equivalente)	US$ 1.25

CURSO Nintensivo®

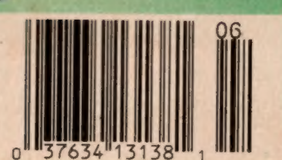
JURASSIC PARK

- CHIP'N DALE

MAS INFORMACION SUPERNESESARIA

- THE FLINTSTONES
- NINJA WARRIORS
- SKY BLAZER
- ZOOL

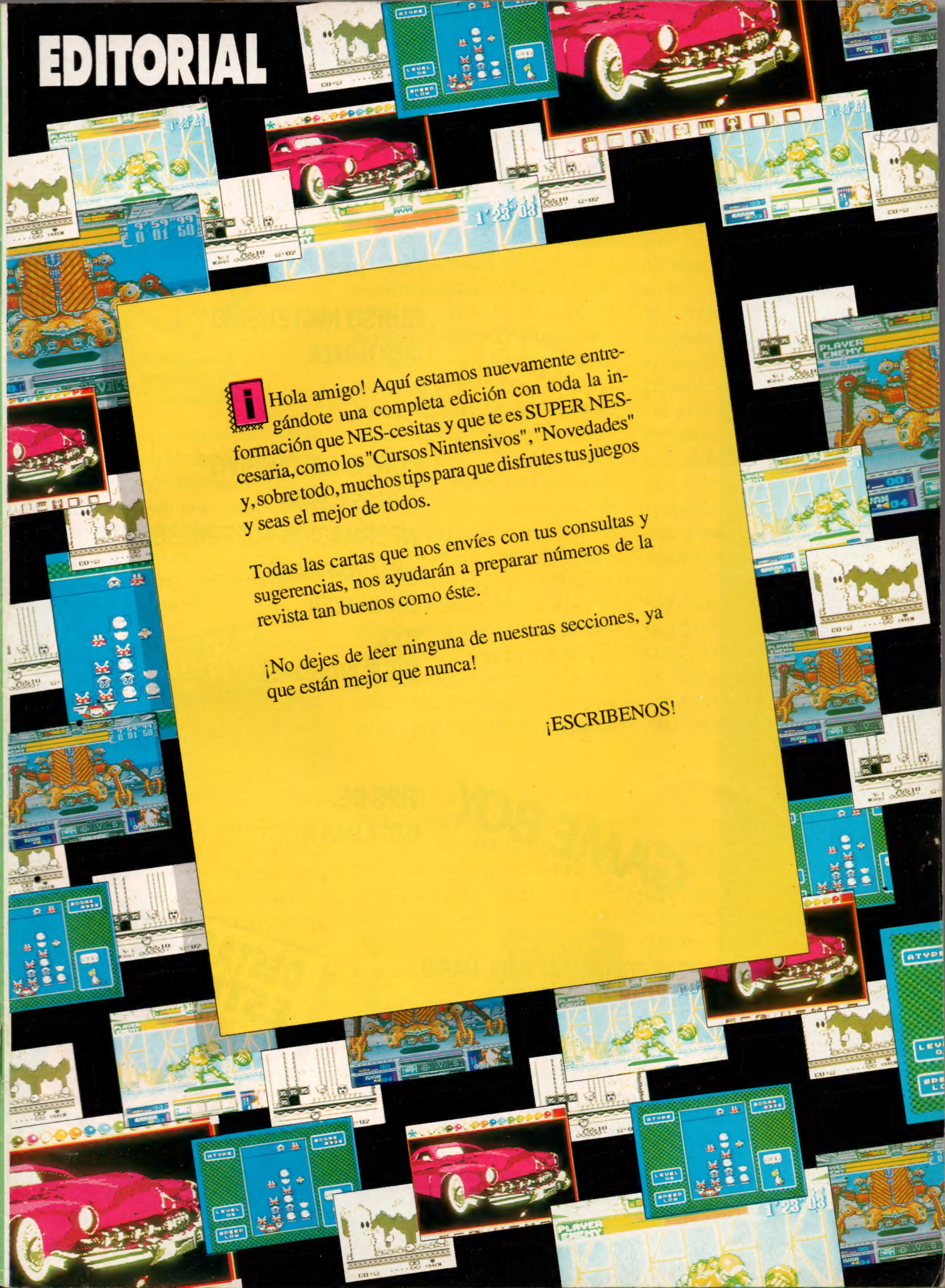
PARA GAME BOY
TIPS
- MEGA MAN IV





a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
CRUCIGRAMAS
PROBLEMAS
JUEG
Chile $290
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.

EDITORIAL



¡Hola amigo! Aquí estamos nuevamente entregándote una completa edición con toda la información que NES-cesitas y que te es SUPER NES-cesaria, como los "Cursos Nintensivos", "Novedades" y, sobre todo, muchos tips para que disfrutes tus juegos y seas el mejor de todos.

Todas las cartas que nos envíes con tus consultas y sugerencias, nos ayudarán a preparar números de la revista tan buenos como éste.

¡No dejes de leer ninguna de nuestras secciones, ya que están mejor que nunca!

¡ESCRIBENOS!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/6 Nº 21
JUNIO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez / José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramirez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
María Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Margarita Pineda
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coecitada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala. -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Libreria Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

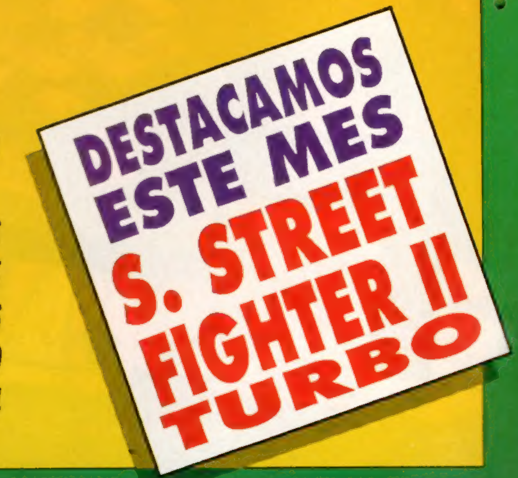
IMPRESION: OPTIMA-División Web, Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Dr. MARIO™



Quiero preguntarles cuál fue la razón de que Nintendo retirara de los cartuchos de Super NES la pieza plástica que servía como seguro para no sacar los juegos estando el equipo encendido. ¿Es, tal vez, por un asunto estético o por innovar en el diseño?



¿Por qué nunca publicaron las cartas que envié con anterioridad? Ya que me he dado cuenta que lo que escribo sí tiene importancia pues han publicado lo mismo que yo escribo pero nunca aparece mi nombre.
¿Cómo deciden qué carta publicar si encuentran varias con el mismo contenido o la misma pregunta?

LUCIO ZAMPIN

Cuando nos llegó la primera carta preguntándonos el por qué habían cambiado la forma de los cartuchos de Super NES, nos comunicamos a Nintendo of America para tener la versión y nos comentaron que habían tenido reclamos pues, aun con el seguro, los usuarios sacaban el cartucho del Super NES encendido, entonces decidieron cambiar la forma para que así, aunque lo saquen, sea mucho menor el problema.
Esta pregunta ya nos la había hecho Alfredo Saavedra, Antonio Tironi, Juan Pablo Fernández y Fabián González. Pero todavía no teníamos la respuesta oficial. Al leer tu carta retomamos la pregunta, pero estamos contestando a muchos lectores más. A veces es la primera carta que nos llega con este tema, a veces es la que lo plantea en forma más clara, a veces es por suerte, el objetivo es que la pregunta se responda.

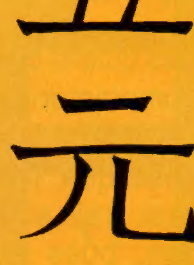
Tengo 17 años y aunque mis padres me dicen que ya estoy grande para eso del Nintendo yo hice del videojuego un hobby y no un vicio ¿me podrían decir qué dice el letrero



del restaurante donde come Chun Li en Final Fight 2?

MIGUEL BUSTAMANTE

Ya hemos dicho que para los videojuegos no hay edades. Nos han llegado cartas de lectores de más de 60 años. Lo importante e inteligente, es lo que tu dices: No hacerlo un vicio.



El letrero dice lo siguiente: El primer "kanji" quiere decir cinco, el segundo es una unidad monetaria de China (como pesos, dólares, etc.). Se supone que se refiere al precio de la comida que ofrecen en ese local. Parece ser un "Ramen" (como sopa de fideos).

Algunos amigos me dicen que esta revista no es muy buena, pero yo no lo creo así. La suya es la mejor, pero le hace falta una sección donde pongan los precios de los juegos.

PEDRO MISLEH

Primero que nada, gracias por tus palabras. Nos da gusto saber que tenemos a un lector tan fiel como tú. Con respecto a tu pregunta, te diremos que nunca hemos publicado precios de juegos (ni vamos a hacerlo) en ninguna de las secciones editoriales de nuestra revista por la sencilla razón que no somos un catálogo de videojuegos, sino que un informativo y un medio de comunicación de los usuarios de consolas Nintendo. Además, te informamos que Club Nintendo se distribuye en nuestro país y muchos otros, por lo cual, no



sería lo correcto, considerando que el precio varía en cada uno de ellos. Lamentamos no poder satisfacer tu petición y las de otros amigos interesados en este tema, y esperamos la comprensión de nuestros lectores por la explicación que hemos dado.

◆

Les quiero comentar que para complementar un videojuego se debe poner un buen final, cosa que Tradewest y Rare casi, o sin el "casi", nunca hacen, pues a un jugador le cuesta mucho trabajo acabar con esos juegos tan difíciles para que después de tanto esfuerzo nos salgan con un final "malo".
Se despide su lector y amigo.

ORLANDO ALMADA

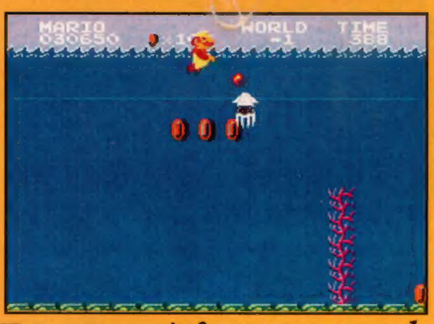
Totalmente de acuerdo. Y eso que no has visto el final de Jurassic Park de Super NES, un juego con gran reto y al terminarlo ¡oh, desilusión! Haremos llegar este comentario a las compañías que se lo merezcan.

CONGRATULATIONS
YOU HAVE
ESCAPED
JURASSIC PARK

◆

Soy un gran admirador de su revista y les escribo para preguntarles si en "Super Mario All Stars" se puede entrar de igual modo que en NES, al mundo "-1". Les cuento que ya descubrí los nombres de sus agentos secretos.

ALEJANDRO VIGUERA



Tenemos que informarte que en el "Super Mario Bros 1" de "All Stars" el mundo "-1" no existe. El truco para ingresar a él funciona igualmente, pero, al realizarlo, la pantalla se paraliza. Suponemos que lo hicieron porque el mencionado mundo nunca terminaba, así que era una pérdida de tiempo. Con respecto a tu descubrimiento, lamentamos decirte que te equivocaste en casi todos los nombres que nos diste. Más suerte para la próxima.

◆

Somos unos videojugadores fanáticos de "Mortal Kombat" para Super NES. El juego es excelente, pero lo que más nos gusta es la historia que tiene, ya que está tan buena como para la trama de una película. Vimos que en el número anterior, Max dijo que la segunda parte de "Mortal Kombat" para Super NES sería sin "fatalities" ni sangre, como la primera. ¿Esto ya está absolutamente confirmado?

M. ROCABADO, A. PARERA

No, todavía no está confirmado. Sin embargo, como lo explicó Max, Nintendo quiere ir disminuyendo, de a poco, el grado de violencia en los videojuegos, que especialmente afectan a los niños de menor edad. Pero será sólo Acclaim quien tenga la última palabra al respecto.

◆

A lo mejor les parecerá raro que les escriba a pulso y no a máquina como siempre lo hago, pero pensé que la comunicación sería más personal y directa si la hacía de este modo (la verdad es que se me descompuso la máquina de escribir). Acabo de adquirir mi Super NES y me arrepentí de no haber pensado en comprarlo antes porque es un sistema fabuloso. Ya terminé Super Mario World y por más que lo juego no me aburre ya que es un juego con muchos detalles. ¡Ah! y quisiera que me dieran nombres de los mejores juegos clasicos o con más escenas para el Super NES. Se despide su amigo y fanático Nº1

CLAUDIO JEREZ

Prácticamente todos los juegos de Nintendo los puedes jugar una y otra vez sin aburrirte: Star Fox, Mario Paint, F-Zero, Super Mario Kart, Super Metroid. También Mega Man X, Castlevania IV, juegos de deportes y de pelea. Ojalá lo de tu máquina no sea nada grave.



◆

**No se olviden de enviarnos todas sus dudas y comentarios.
¡Esperamos sus cartas!**



¡SOLO UN JUEGO DE FUTBOL ES "CLASE MUNDIAL"!
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER
ESPECTACULARES BARRIDAS PARA FRENAR LOS ATAQUES DE GOL
REPETICION INSTANTANEA CON ESPECTACULARES VISTAS GRABADAS
AUTENTICOS SAQUES DE ESQUINA
SAQUES, CABEZASOS, Y ATRAPADAS
DOMINIO TOTAL DEL BALON Y JUGADAS, CON TU CONTROL
32 EQUIPOS INTERNACIONALES COMPITIENDO EN UN DURO DESAFIO
¡DISPONIBLE PARA SUPER NES®!
Acclaim
entertainment inc.




Acclaim



Acclaim



FORMATIONS
GER
GBR







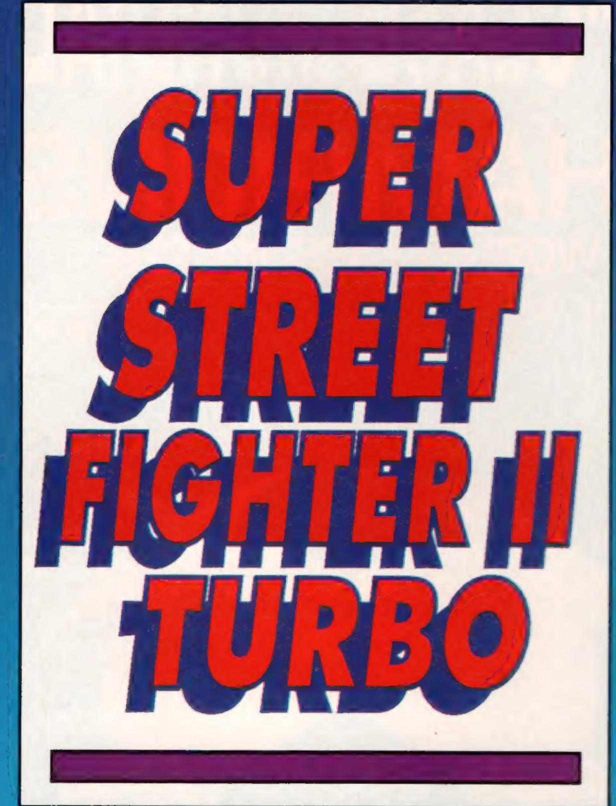




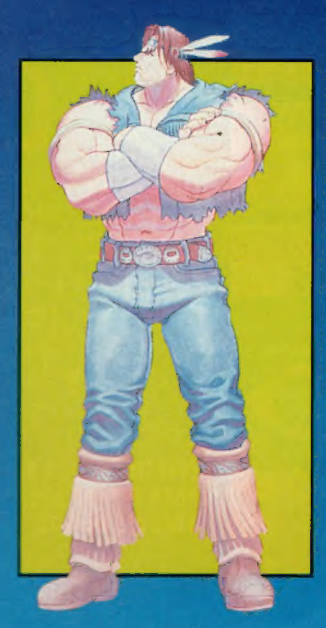




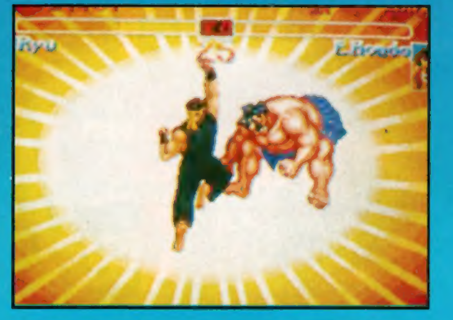

DESTACAMOS ESTE MES...







Seguramente en este instante tú te has de estar preguntando por qué en Club Nintendo tienen un juego de Arcadia (y si no te lo estabas preguntando o ni siquiera lo habías pensado, quiere decir



Ahora, cada vez que le ganes a tu contrincante con un golpe especial, aparecerá un flash en la pantalla para darle dramatismo.

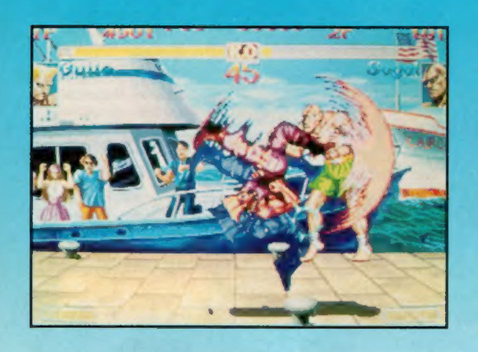
que somos muy malos para intuir algo), bueno, y es que el título que revolucionó a tal grado en los últimos 3 años la industria, va a seguir causando interés cada vez que pase algo alrededor de él; ahora por ejemplo, esta nueva versión de Super Street Fighter II, tiene varios puntos muy importantes de los que hay que hablar, por ejemplo:

1.- Para hacer honor a su nombre, a este juego le ha sido aumentada la velocidad tipo turbo para hacer más rápidos los encuentros.

2.- Todos los personajes tienen nuevos movimientos y rutinas (como cada modificación nueva).

3.- Un nuevo sistema de ataque conocido como "Super Combo System" Que es un pequeño indicador que está en la parte de abajo de la pantalla y que se va llenando conforme golpees al enemigo con ataques especiales como el Sho-ryu-ken, Flash Kick, Lighting Kick, etc., entonces, cuando esté lleno, este marcador parpadeará la palabra "Super" y si marcas entonces una "secuencia secreta", atacarás a tu rival con un combo salvaje (sí, como en "Tournament Fighters").

Entre otras cosas nuevas, pode-









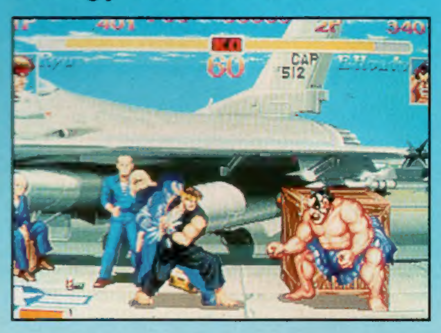
Observa, cada poder especial deja una estela de sombras, eso es para hacer al juego, más espectacular.



mos ver en las fotos que muchos de los golpes especiales han sido adornados con estrobos para dar mayor espectácularidad al juego, además de que se rumora que hay un nuevo personaje llamado Akuma rondando por ahí en el juego; hablando de rumores también



Algunos de los super combos son: Sen Retsu Kiaku de Chun Li, Rekka Shinken de Fei Long y Oni Musou de Honda





Como podrás ver Honda se ha preocupado por sus rivales y ahora tiene este azotón contra el piso, más tierno que sus otros agarres.

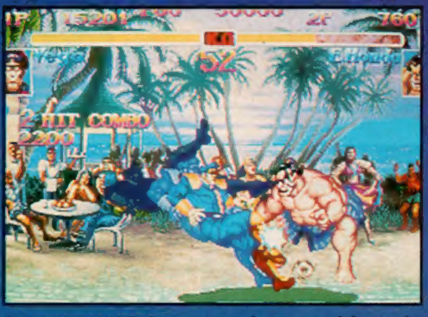
se cree que ésta nueva versión de Super Street Fighter II sólo será un pequeño cambio de piezas a las placas existentes (algo así como Mortal Kombat II) con lo que no será raro ver este juego donde ya hay Super Street Fighter II.

Un último comentario acerca de

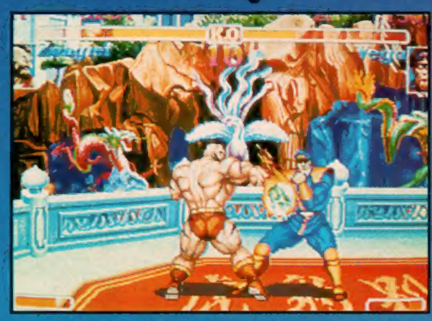


este juego: la aparición de esta modificación nos hace pensar que la nueva versión de Super Street Fighter II para Super Nintendo no está muy lejana, ya que si recuerdan los "crueles" de Capcom ya han hecho esto: cuando sacaron el Street Fighter II de SNES salió





Aunque se hicieron muchos cambios aún hay algunas características que se conservan de la versión original.



¡Vaya golpe! y espera a ver el nuevo Yoga Blast de Dhalsim o el Ten Shou Kiaku de Chun Li.

el Champion Edition en Arcadia, cuando apareció el Turbo, apareció el Super y ahora sólo queda esperar a ver si la historia se repite (y los próximos 3 meses nos dirán si estamos equivocados o no). Ojalá no estemos mal pues ya nos hemos puesto muy ansiosos por jugar Super Street Fighter II en nuestro Super NES.





CURSO Nintensivo



Junta tu habilidad, paciencia, memoria y este Curso Nintensivo para terminar de una vez por todas este título de Ocean que tiene un gran reto por un gran rato.

ENTRA A SECRET LEVEL

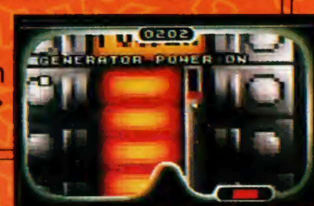
Toma la vida y las armas, salte y repite la jugada varias veces (las vidas se acumulan). ➔



ENTRA A NUBLAR UTILITY SHED

⊙ Toma la batería

Enciende el generador con tan solo acercarte a él. ➔





VE A VISITOR CENTER



⊙ Utiliza el elevador para subir al "Roof Level", salte y en la esquina superior izquierda del techo toma la tarjeta de John Hammon y en la esquina contraria toma el huevo

⊙ Ahora baja al "Sub-Level" y toma la batería.
⊙ Regresa al "Ground Level" y toma la tarjeta de Alan Grant

ENTRA A RAPTOR PEN

⊙ Toma la batería en el "Ground Level"

Sube al "Upper Level" y toma la tarjeta de Ian Malcolm. ➔



ENTRA A NUBLAR UTILITY SHED

⊙ Baja al Sub-Level y toma la tarjeta de Donald Gennard

ENTRA A BEACH UTILITY SHED

⊙ En el "Ground Level" toma la tarjeta de Dennis Nedry.
⊙ Ahora baja al "Sub-Level" y toma la batería
⊙ Después en ese nivel toma la tarjeta de Ray Arnold.

ENTRA A RAPTOR PEN



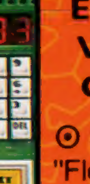
🡐 Baja al "Sub-Level 2" y toma la tarjeta de Robert Muldoom

⊙ Ahora baja al "Sub-Level 2" y empuja la caja de madera para detener a los Raptor y evitar que entren al *Visitor Center.*











ENTRA A VISITOR CENTER

⊙ Sube al "Floor 1", acércate a la computadora y presiona lo siguiente:
-Reboot Main System
-Park Control
-Motion Sensors



ENTRA A SHIP

🡐 En este barco tienes que eliminar a todos los dinos de cada nivel (cada vez que elimines a un dino o entras a un nivel te indican cuántos te faltan).

⊙ Toma la batería en el nivel donde entras.
⊙ Ahora baja al "Sub-Level 1" y toma la tarjeta del Dr. Wu

ENTRA A VISITOR CENTER

⊙ Sube al "Floor 1" y ya puedes llegar a la otra computadora, presiona lo siguiente:
- Park Control
- Park Security
- Request Level 1 Clearance



ENTRA A SHIP



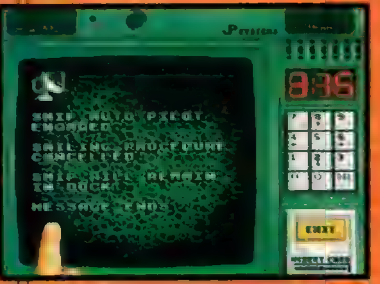
⊙ Baja al "Sub-Level 2" y en la computadora presiona lo siguiente:
- Park Control
- Park Security
- Request Level 2 Clearance

Baja al Sub-Level 3 y toma la tarjeta de Ellie Sattler. ➔



➔ Ya que terminaste con todos los dinos salte.

ENTRA A RAPTOR PEN



⊙ En "Ground Level" utiliza la computadora y presiona lo siguiente:
- Communications
- Ships Comms

⊙ Ahora desde esa o cualquier otra computadora presiona lo siguiente para abrir la puerta de la izquierda:
- Park Control
- Gate Operation 1

ENTRA A NORTH UTILITY SHED

⊙ En el "Ground Level" toma la batería
⊙ Baja al "Sub-Level" y toma el frasco de Nerve Gas

➔ Después desde cualquier computadora presiona lo siguiente:
- Park Control
- Gate Operation 2

ENTRA A RAPTOR NEST NORTH ENTRACE



➔ Aquí tan solo utiliza el muro de la izquierda como guía y avanza para llegar a un cuarto lleno de huevos.

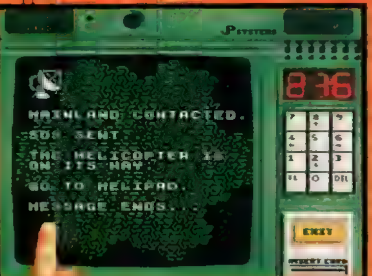




Paséate por ese cuarto y automáticamente dejarás el Nerve Gas, después de esto salte. ➔



ENTRA A SHIP



⊙ Ahora baja al "Sub-Level 3" y en la computadora presiona lo siguiente:
- Communications
- Main Land Comms

⊙ Con esto logras llamar al helicóptero, así que abre la puerta 3, para llegar al helipuerto, salta el canal que está a la derecha de *Nublar Utilitiy Shed*

PASA SOBRE EL HELIPUERTO

⊙ Para que puedas escapar de la isla necesitas haber tomado los 18 huevos.



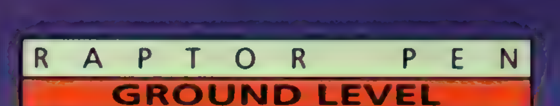




RAPTOR PEN
SUB-LEVEL 1
NORTH UTILITY SHED
SUB-LEVEL
NORTH UTILITY SHED GROUND LEVEL
RAPTOR PEN SUB LEVEL 2
RAPTOR PEN GROUND LEVEL
2525
5273
NORTH UTILITY SHED
GROUND LEVEL
NORTH UTILITY SHED SUB LEVEL
2955
THE RAPTORS HAVE STOPPED ENTERING THE VISITOR CENTER
5113
RAPTOR PEN
SUB-LEVEL 2
RAPTOR PEN SUB LEVEL 1
VISITOR CENTER SUB LEVEL
RAPTOR PEN
ENTRY LEVEL
RAPTOR PEN UPPER LEVEL

NUBLAR UTILITY SHED
SUB-LEVEL

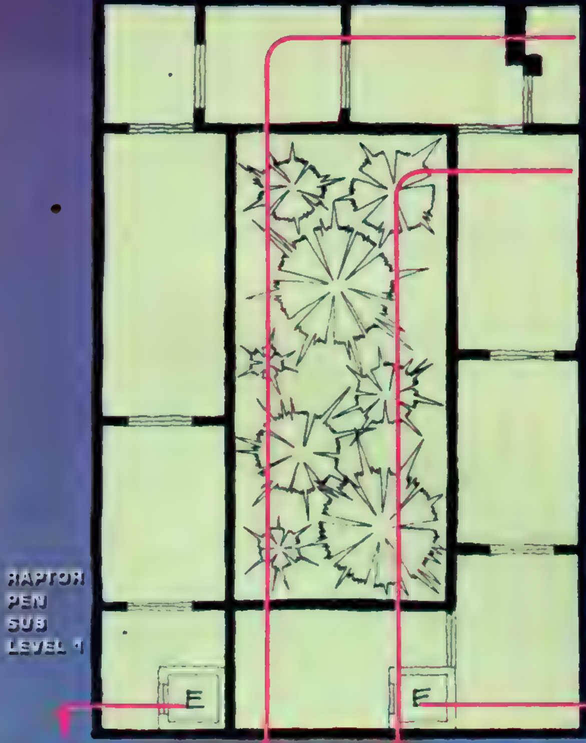




NUBLAR UTILITY SHED
GROUND LEVEL



RAPTOR PEN
GROUND LEVEL



VISITOR CENTER
GROUND LEVEL



RAPTOR PEN
UPPER LEVEL

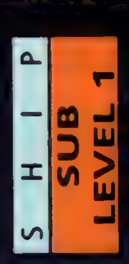
RAPTOR PEN ENTRY LEVEL







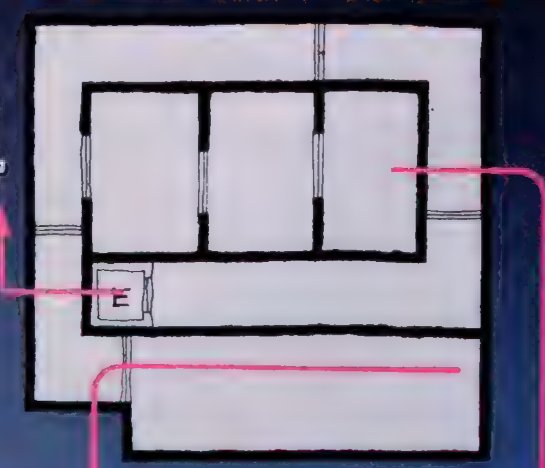
RAPTOR PEN GROUND LEVEL



SHIP ENTRY LEVEL

SHIP SUB LEVEL 2

BEACH UTILITY SHED
SUB-LEVEL

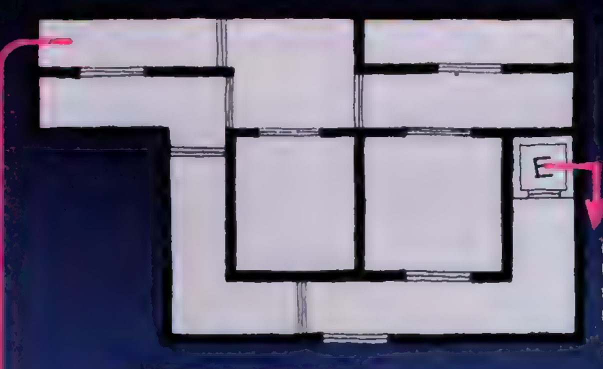


BEACH UTILITY SHED GROUND LEVEL





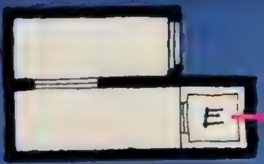
BEACH UTILITY SHED
GROUND LEVEL



BEACH UTILITY SHED SUB LEVEL

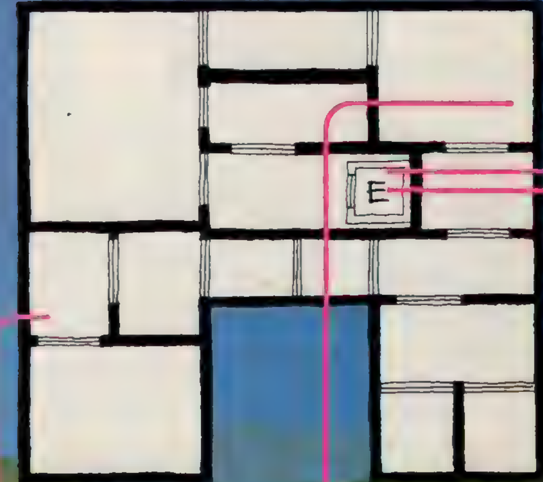






VISITOR CENTER FLOOR 1

VISITOR CENTER
FLOOR 1



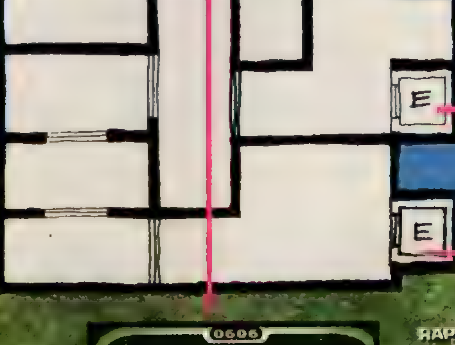
VISITOR CENTER ROOF LEVEL

VISITOR CENTER GROUND LEVEL



VISITOR CENTER
SUB-LEVEL

VISITOR CENTER GROUND LEVEL



0606

RAPTOR PEN SUB LEVEL 2



SHIP
ENTRY LEVEL
E
SHIP SUB LEVEL 1
SHIP SUB LEVEL 1
3458
SHIP
SUB-LEVEL 2
E
E
3651
SHIP SUB LEVEL 3
3691
SHIP
SUB-LEVEL 3
E
6530
SHIP SUB LEVEL 2
SHIP SUB LEVEL 4
SHIP
SUB-LEVEL 4
SHIP
SUB
LEVEL 3
E

Aquí te damos la ubicación de los lugares en los que tienes que entrar además de los 18 huevos.



7

13

NORTH
UTILITY SHED

18

R

15

VISITOR CENTER

8

6

11

BEACH
UTILITY SHED

16

NUBLAR
UTILITY SHE

1

Para llegar a donde está un huevo marcado con el número 2 necesitas entrar por la maleza que indicamos con una flecha.

9

14

RAPTOR NEST
NORTH ENTRANCE

APTOR PEN

RAPTOR NEST
EAST ENTRANCE

5

4

3

17

SECRET LEVEL

12

SHIP

10

D

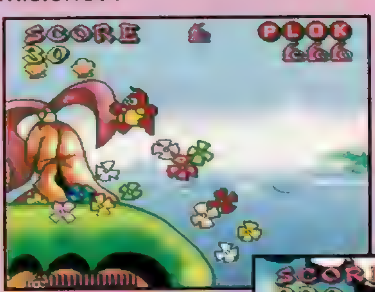
2

HELIPUERTO



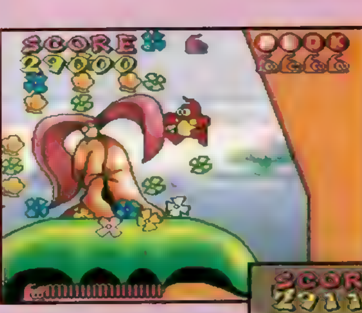


Este juego tiene una gran cantidad de escenas escondidas, aquí te damos la localización de todas las de la primera misión COTTON ISLAND. ¿Podrás encontrar tú las que hay en las demás misiones?



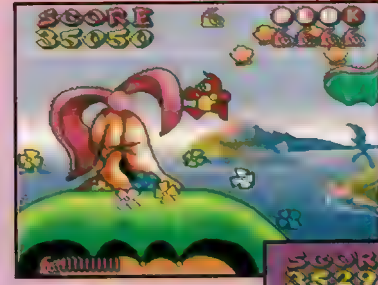
Beach: al comenzar esta escena vete a la izquierda y encontrarás una isla, dispárale 3 veces a la fruta de la palmera y entrarás a una escena de "carrera contra el tiempo", la característica de este tipo de escenas es que si logras llegar a la meta sin ser eliminado o antes de que se termine el tiempo te adelantarán escenas.





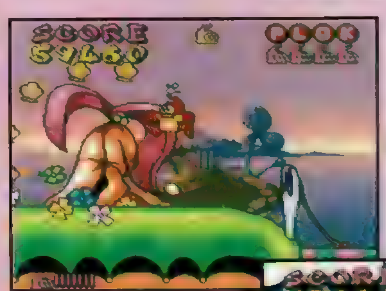
Columns: Casí para finalizar esta escena encontrarás una flecha hecha de conchas, déjate caer por donde indica la flecha y así llegarás a una pequeña isla; destruye la fruta de la palmera y entrarás a una "carrera contra el tiempo".



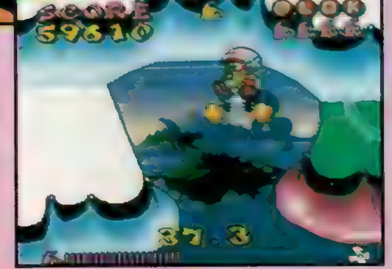


Log Falls: Cuando llegues a la isla que se ve en la foto, destruye el fruto de la palmera y así entrarás a una "escena de bonus" donde debes tratar de tomar todas las conchas que aparecen.



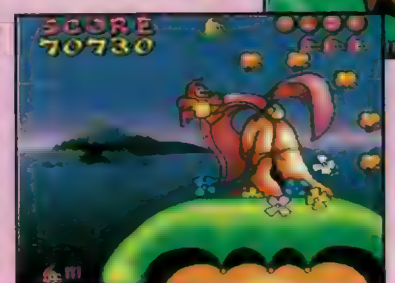


Rickety Bridge: Aquí tienes que dar una gran vuelta para llegar a esta palmera, pero si lo logras podrás entrar a una escena de "carrera contra el tiempo". (a los troncos los puedes eliminar con tu laser).





Blind Leap: Cuando llegues a la plataforma que se ve en la primera foto espérate ahí 20 segundos y después subirá automáticamente a una isla secreta donde hay una palmera con fruto para una escena de "carrera contra el tiempo".

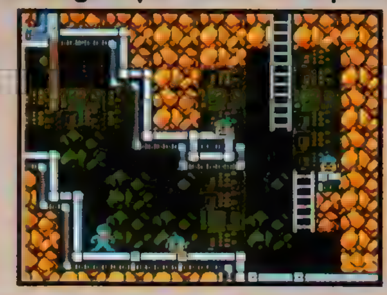




Si recuerdas, en Club NIntendo hace algún tiempo mencionamos que si utilizabas un Mega Tank y tenías todo lleno te regalaban una vida. Pues bien, eso no es todo, cuando utilizas el tanque con todo lleno y te vas a una pantalla en la que haya varios enemigos no recibirás una vida, sino que cada uno de los enemigos que había en la pantalla será transformado en vida.



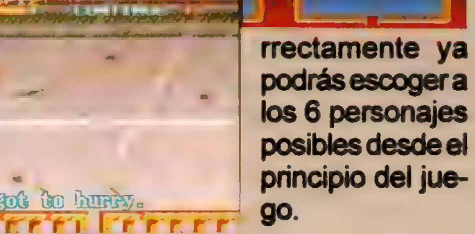




VICTOR "KIM"

THE PEACE KEEPERS

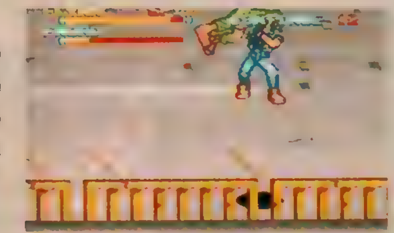
En este juego normalmente tú comienzas con 4 personajes a escoger, pero para comenzar con los 6 posibles sólo haz lo siguiente: al prender o resetear tu Super NES presiona y mantén los botones L, R, A; al aparecer el título del juego presiona Start un par de veces para comenzar el juego pero sin soltar los botones L, R, A; si lo hiciste correctamente ya podrás escoger a los 6 personajes posibles desde el principio del juego.



Ahora que si lo que quieres es que dos jugadores puedan elegir al mismo personaje; sigue este sencillo método: al prender o resetear tu SNES presiona y mantén en ambos controles los botones L, R, Abajo; entonces cuando esté el nombre del juego presiona Start para que aparezcan las opciones, entonces en el control 1 y sin soltar L, R presiona una vez abajo para ubicar el cursor en 2P y mantén el control abajo una vez hecho esto, presiona Start de nueva cuenta para empezar el juego y si lo hiciste correctamente ambos jugadores podrán elegir al mismo personaje.

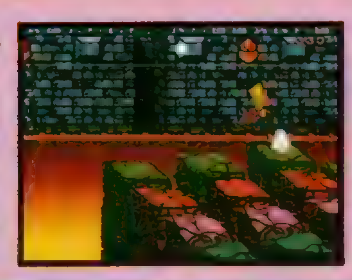


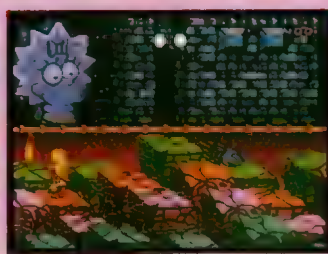
Cuando estás en Angry Mode, tú dañas mucho a tus oponentes cuando los agarras, pero para realizar este tipo de ataques en estado normal con los 4 personajes principales lo único que debes hacer es agarrar a un enemigo y hacer en el control la secuencia de un "Yoga Flame" (Atrás, Abajo / Atrás, Abajo, Abajo/Adelante, Adelante) más el botón X.



BART'S NIGHTMARE

Justo al comenzar muévete Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha para tomar un huevo, regrésate por el mismo camino y repite la jugada rápido para acumular el segundo huevo regrésate al punto donde empezaste y sigue la ruta.



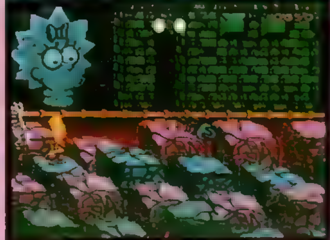


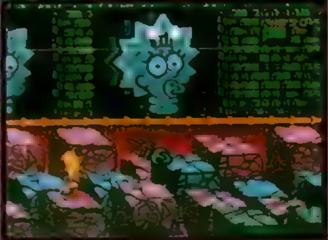


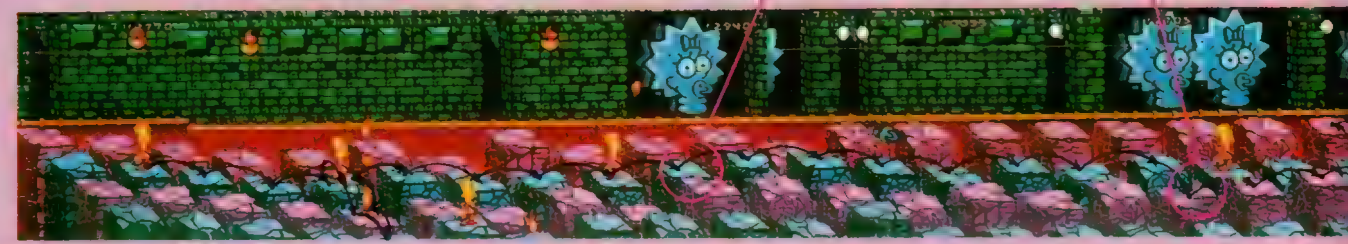


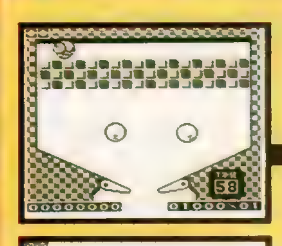
En la segunda escena cuídate de los chupetes (chupones) y trata de ignorar al diablo, ya que si se acerca mucho a donde estás, puede ocasionar que el bloque en que estás se hunda.

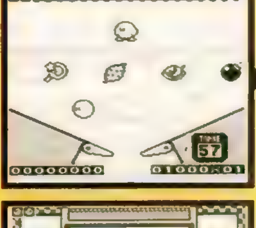


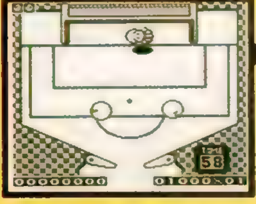




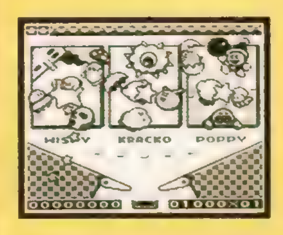








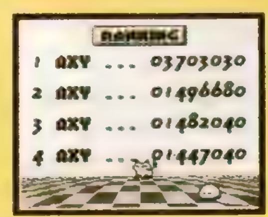
Ahora presiona B ó A para que aparezca la pantalla de Ranking y un gato blanco sale para indicarte que sí entró la clave.



Ahora sólo juegas en las pantallas de Bonus.

BONUS

En la presentación mantén presionado Diagonal Izquierda, Abajo y Select.

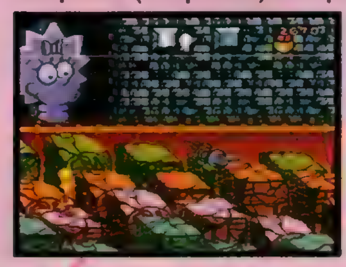


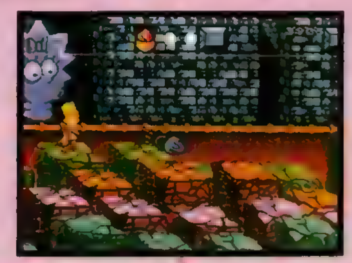
Nos han pedido trucos para Kirby's Pinball Land,

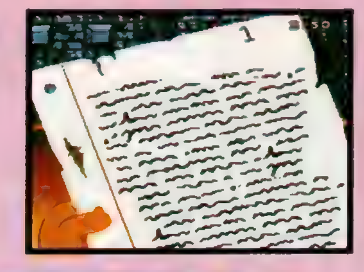


Respondiendo a las preguntas que nos han llegado sobre cómo pasar el Templo de Maggie te damos la ruta a seguir.

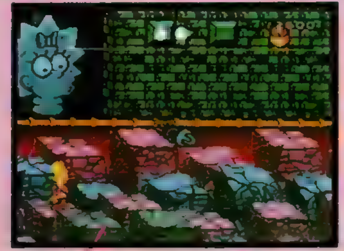
En esta primera parte lo más importante es cuidarte de los chupetes (chupones) que te lanza Maggie. En el mapa están indicados los lugares donde tienes que presionar R para adelantar el Scroll para que Maggie lance chupetes (chupones) sin que te hagan daño.

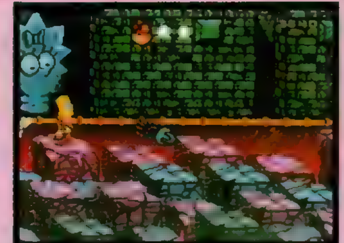


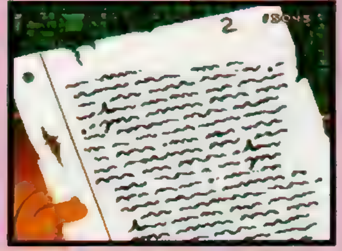






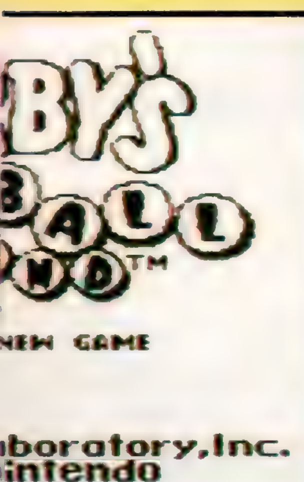








así que aquí te damos las siguientes claves:



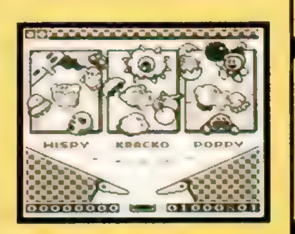
JEFES

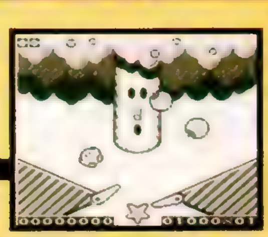
En la presentación mantén presionado Diagonal Derecha, Abajo y Select.

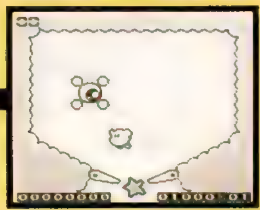
RANKING

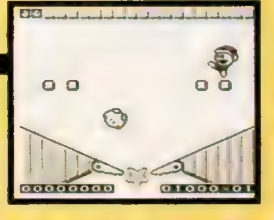
1 AXY ... 03703030
2 AXY ... 01496680
3 AXY ... 01482040
4 AXY ... 01447040

Ahora presiona B ó A para que aparezca la pantalla de Ranking y un gato negro sale indicandote que sí entro la clave.

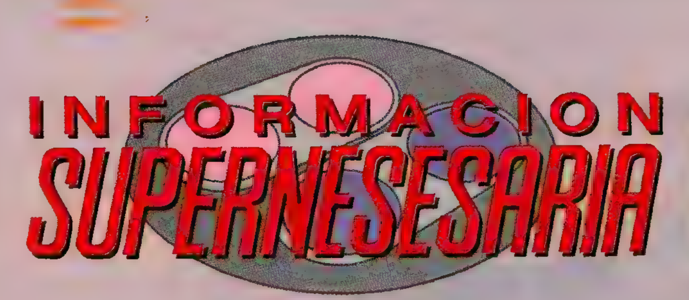




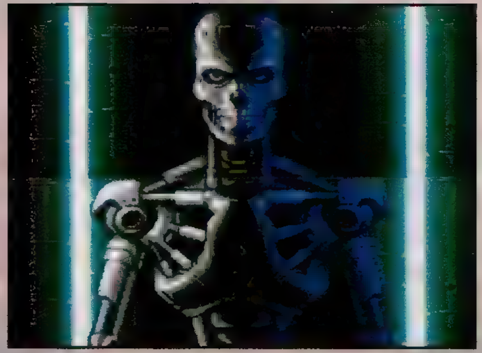




Ahora sólo juegas contra los jefes. Al llegar con el último Jefe ya no puedes perder.



THE NINJA WARRIORS



La que hace tiempo fuera una gran nación ahora sufre los estragos de una terrible crisis, esto debido a la tiranía del dictador llamado Banglar quien para mantener el poder ha usado sus fuerzas en contra de la gente; todo esto siguió hasta que un grupo de rebeldes comandados por un tal "Mulk" quienes crearon 3 androides con la tecnología y fuerza suficientes para derrotar a la armada de Banglar. Al enterarse de estos acontecimientos Banglar decide mandar un ataque a la base rebelde no dejándoles otra alternativa que usar los robots sin tiempo para probarlos.

The Ninja Warriors es el nuevo título de Taito para SNES; este juego es para un solo jugador y una de las características más importantes es que tiene un gran nivel de acción; puedes elegir uno de tres robots, cada uno con distintas características y modos de ataques.

NINJA

Este androide es el más grande y poderoso de los 3 pero eso lo hace también el más lento; su alcance es bueno, pero sû velocidad para atacar y desplazarse dejan mucho que desear, aunque si logras acercarte a un enemigo ten por seguro que lo harás papilla.

NINJA

ATAQUES ESPECIALES



AGARRE 1
Adelante y Y



AGARRE 2
Arriba + Y



AGARRE 3
Abajo + Y



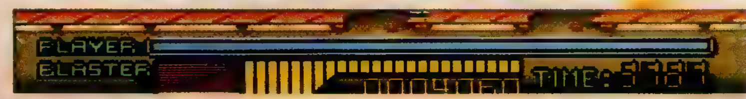
CAIDA
Abajo + B



GREAT KICK
Adelante + Salto e inmediatamente después Y

EL ATAQUE BLASTER

Debajo de tu línea de energía podrás observar otro indicador que tiene el nombre de "Blaster"; si permaneces en pie el tiempo suficiente, este indicador se llenará y podrás realizar 2 diferentes tipos de ataques:





Otro uso del Blaster es el de destruir todo lo que está en pantalla con una gran explosión; esto lo logras sencillamente presionando el Botón X cuando la línea del Blaster se llena.

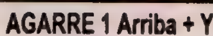


KUNOICHI

Este androide con apariencia femenina es el más balanceado de los 3 en lo que es fuerza, velocidad y alcance, tiene varios agarres que le son de mucha utilidad.

ATAQUES ESPECIALES




AGARRE 1 Arriba + Y


AGARRE 2 Adelante + Y


AGARRE 3 Abajo + Y

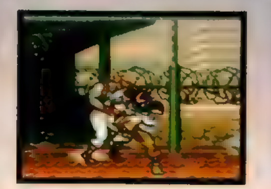

RUSH ATTACK Abajo + B

NOTA: En los agarres se debe marcar la secuencia que se indica mientras se esté agarrando a un personaje.

KAMAITACHI

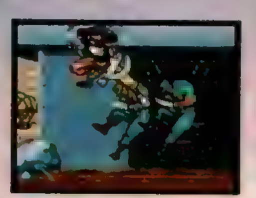
Y el último, el rápido pero frágil Kamaitachi, un robot muy rápido y algo débil en resistencia ya que no tiene una gran armadura; sus ataques son de una potencia normal pero quizás su gran defecto es que no agarra tan fácil como los otros 2 androides.

ATAQUES ESPECIALES


AGARRE 1
Cerca de un enemigo:
Y repetidamente + Adelante


AGARRE 2
Cerca de un enemigo:
Y repetidamente + Atrás


RUSH KICK Abajo + B


HIGH KICK
Sobre un enemigo:
Abajo + Y

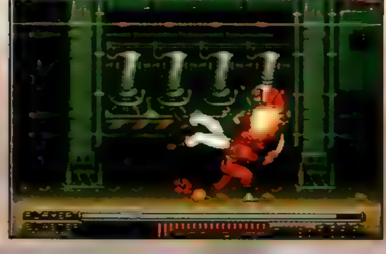


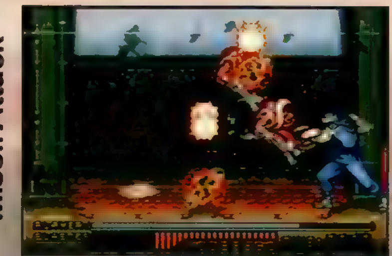
Con cualquiera de los 3 personajes, si mantienes presionado el botón Y tendrás una guardia o defensa, en esta posición podrás avanzar, retroceder o agacharte sin ningún problema y podrás detener la mayoría de los ataques.



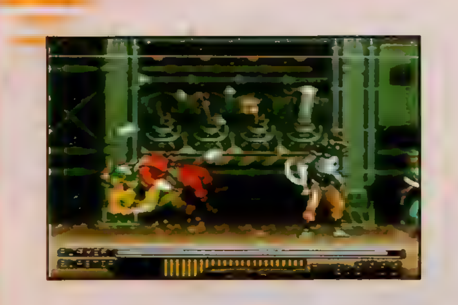


Cuando golpeas repetidamente a un enemigo haces lo que se llama un "ataque de remate" que es más fuerte de lo normal y tira a tus enemigos. Ahora que si tienes la línea del Blaster al tope y comienzas a golpear repetidamente manteniendo el control hacia arriba en lugar de un ataque de remate harás un "ataque de poder".


Sword Rush


Missil Attack

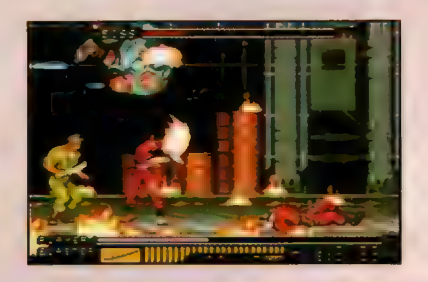

Heat Edge











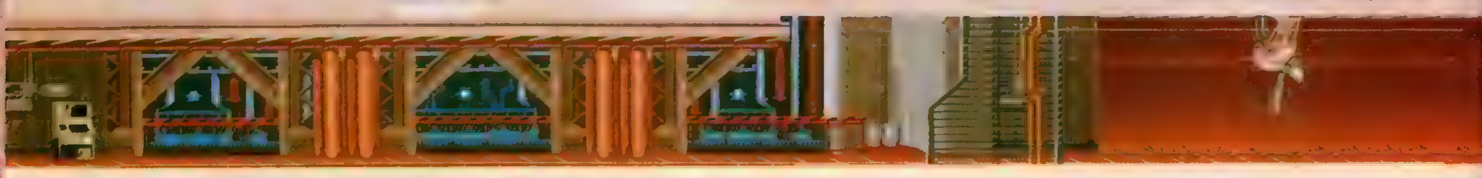
MISION 2







El principio de esta misión no te causará muchos problemas, ya que es parecida a la primera, sin embargo cuando subas al vagón del tren debes de tener cuidado con el robot que está ahí; para destruirlo puedes agarrarlo y arrojarlo, o si prefieres atacarlo por atrás.



Aquí te encuentras en camino a la base de operaciones de Banglar, pero para llegar ahí tienes que pasar por lo que era la antigua zona comercial de la ciudad, desde esta escena encontrarás enemigos más poderosos como Ninjas Enmascarados u "Hombres Dragón"; el jefe es un "Ninja Camaleón" que puedes confundir con el fondo (un buen efecto visual) y si no estás muy atento lo puedes perder de vista, cuando esté en el suelo atácalo normalmente,







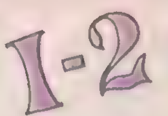


LAS MISIONES EN NINJA WARRIORS

Los androides de este juego deberán limpiar 8 áreas antes de enfrentarse a Banglar.



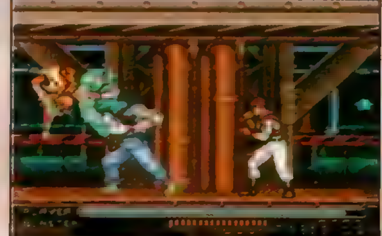
Como siempre, en las primeras misiones no hay mucho de qué preocuparse; trata de practicar todos los movimientos que te dijimos y busca otros más; aquí no tengas temor del jefe, sólo atácalo por donde no se esté cubriendo y listo.

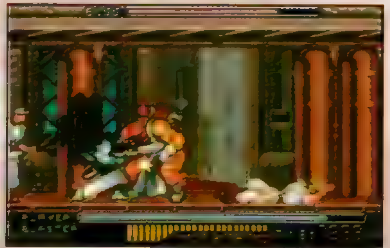






El resto de la misión transcurre sin muchos problemas e inclusive el jefe es el más fácil de todo el juego; lo único que debes hacer para eliminarlo es alejarte de él y cuando se te arroje agáchate y golpéalo por abajo, repitiendo esto hasta que lo elimines.



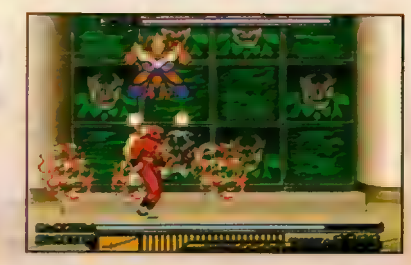


2-2



pero cuando se suba a las televisiones dedícate a esquivar las bombas que te arroje.







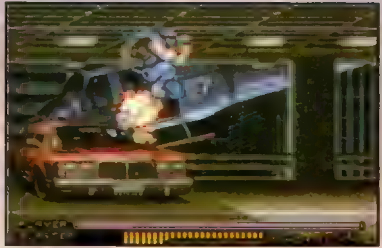




Tu siguiente ataque está dirigido a la base militar y estratégica de Banglar, como has de imaginarte, esta zona la hallarás repleta de soldados y la elite de fuerzas especiales de Banglar; además, y por si fuera poco, en unas zonas serás bombardeado al máximo y cuando logres entrar al edificio de operaciones serás atacado por un helicóptero (para evitar que te dañe sólo salta cuando comience a disparar). El enemigo de esta misión es el general de las fuerzas armadas de Banglar, quizás este sujeto te cause algunos problemas



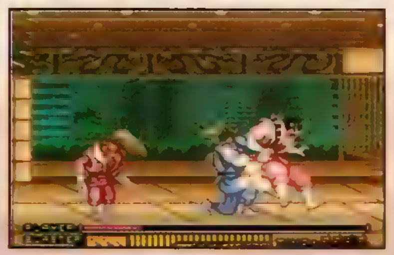




MISION 4

MISION 5

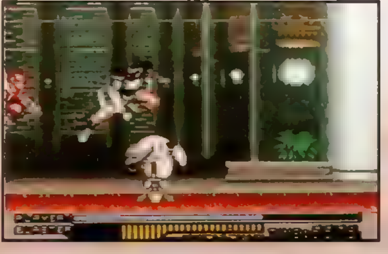






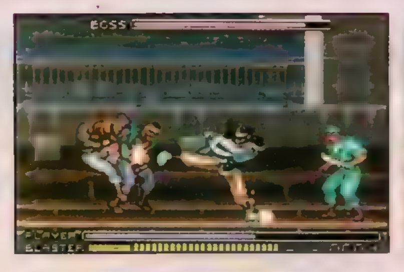
Bien, como dirían en otros lados has llegado al lugar en el que no puedes dar marcha atrás: el edificio de Banglar; de aquí en adelante la lucha se vuelve más (sí, todavía más) difícil, ya que la gran mayoría de enemigos están bien entrenados, la primera parte de este edificio está decorada con un toque muy oriental; al final te enfrentarás contra un sujeto de apariencia extraña; él es uno de los guardias de seguridad de Banglar y se ve que se ganó su lugar a pulso, pues demás de de ser un excelente artemarcialista domina magia del lado oculto (¡Uuuy, qué miedo!) debes ser rápido para vencerlo y sobre todo debes tomar la iniciativa de ataque para evitarte muchos problemas.

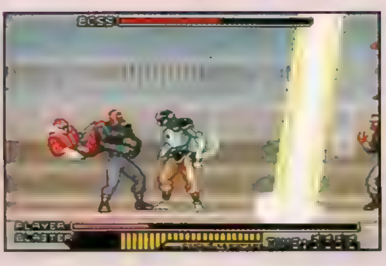






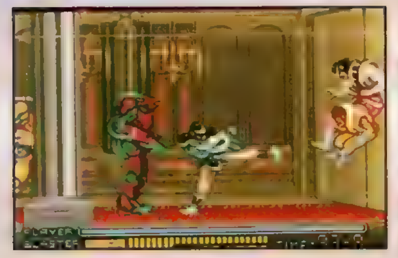
por el numeroso grupo de ayudantes que tiene, pero cuando deje de hacerse el cobarde y baje de la reja, aprovecha para golpearlo, ten cuidado cuando un pequeño láser rojo comience a seguirte, ya que es la guía para uno más grande y poderoso.





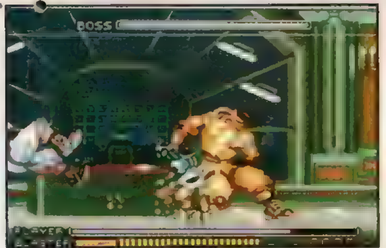


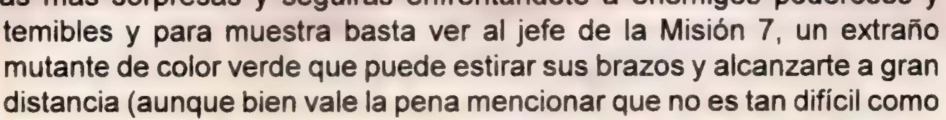
MISION 6, 7 Y 8





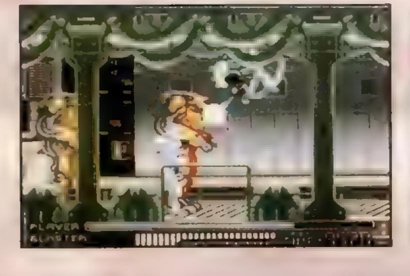
De aquí en adelante debes prepararte para un montón de sorpresas, como la lucha contra 2 gigantescos robots guardias que protegerán la huída de Banglar (¡Ups!, no nos odies por anticiparte los hechos) que realmente son un dolor de cabeza; estos sucesos te llevarán a buscar a Banglar en su escondite en las montañas donde, claro, te llevarás más sorpresas y seguirás enfrentándote a enemigos poderosos y temibles y para muestra basta ver al jefe de la Misión 7, un extraño mutante de color verde que puede estirar sus brazos y alcanzarte a gran distancia (aunque bien vale la pena mencionar que no es tan difícil como los robots guardianes), cuando lo venzas, deberás prepararte para la batalla final contra Banglar. ¿y a él cómo lo debes vencer o cómo es?, bueno, no queremos arruinarte toda la diversión, así que descubrir esto depende de tu habilidad y como siempre decimos: Buena Suerte.



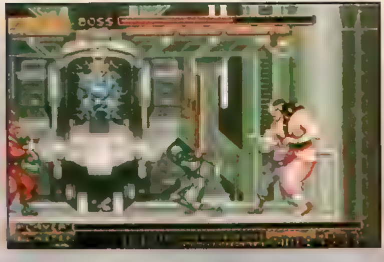








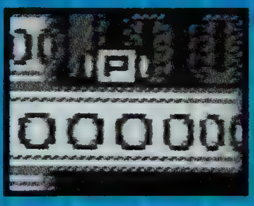


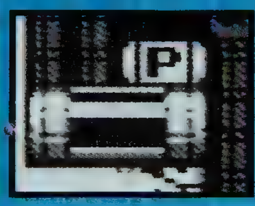


Ninja Warriors es de esos juegos que aunque son sencillos de jugar son muy divertidos, además de que tiene de todo: acción, buena música y gráficos. Te podemos decir que hay una cosa que no nos gustó del juego: Que tenga continues ilimitados, por lo que si te "empeñas" lo terminarás en un día.



Ahora este Mega Man cuenta con un objeto nuevo llamado P-Chip que es una especie de dinero.





Al terminar un nivel puedes ir al laboratorio del Dr. Right donde puedes cambiar los P-Chips que hayas juntado por los siguientes items:



20		TANQUE E PEQUEÑO	Recupera un poco de energía de Mega Man.
60		TANQUE E GRANDE	Recupera toda la energía de Mega Man.
30		TANQUE W	Llena el poder de cualquier arma.
120		TANQUE S	Este recarga todas las armas y tu energía.
50		1 UP	Acumula una vida extra.
150		AUTO CHARGER	Con esto automáticamente recarga las armas vacías cada vez que tomas cápsulas de energía para las armas.
80		WEAPON CHARGER	Todas las armas son recargadas con este item.

Comencemos por seleccionar la escena de Toad Man



Después la escena de Bright Man





Activa estos switchs para que puedas avanzar sobre las bases.

Cuando estos enemigos se lancen hacia ti bárrete (para barrerte mantén el control Abajo y presiona A).

En estos puntos hay energía oculta.

Carga Mega Buster (manteniendo el botón B presionado) y dispárale a los ojos cuando los abra; si te lanza una bomba salta alejándote de la explosión.

TOAD MAN

Dispárale rápidamente y cuando salte pásate por debajo de él barriéndote; repite la jugada hasta eliminarlo.

Al eliminarlo obtienes:

Rain Flush: Esta lluvia abarca toda la pantalla.

Rush Coil: Con Rush alcanzas lugares altos.

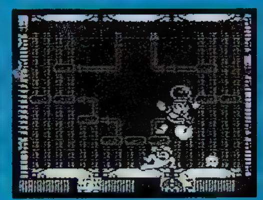
Mientras estés parado sobre la plataforma ésta bajará; salta para que regrese a su nivel y sigas avanzando.



BRIGHT MAN

Dispara rápidamente Rain Flush y si salta hacia ti, bárrete para esquivarlo.





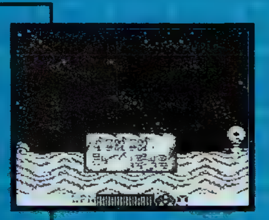


Al eliminarlo obtienes:

Flash Stopper: Con esto puedes inmovilizar a ciertos enemigos.

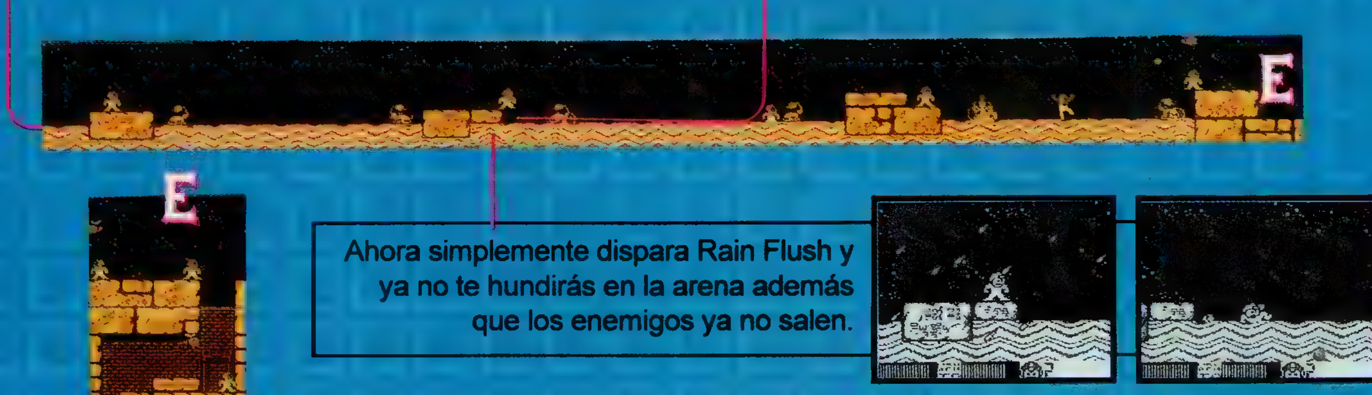
Ahora la escena de Pharaoh Man

Al empezar pégate a la izquierda y deja que se hunda en la arena; justo cuando escuches que tomas los P-Chips ocultos salta rápidamente para salir.



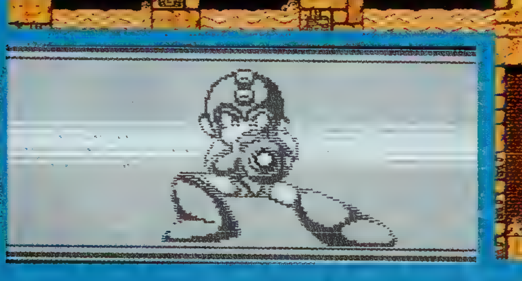
Aquí nuevamente déjate hundir pero camina hacia la izquierda, porque debajo del bloque hay un tanque de energía.





Ahora simplemente dispara Rain Flush y ya no te hundirás en la arena además que los enemigos ya no salen.

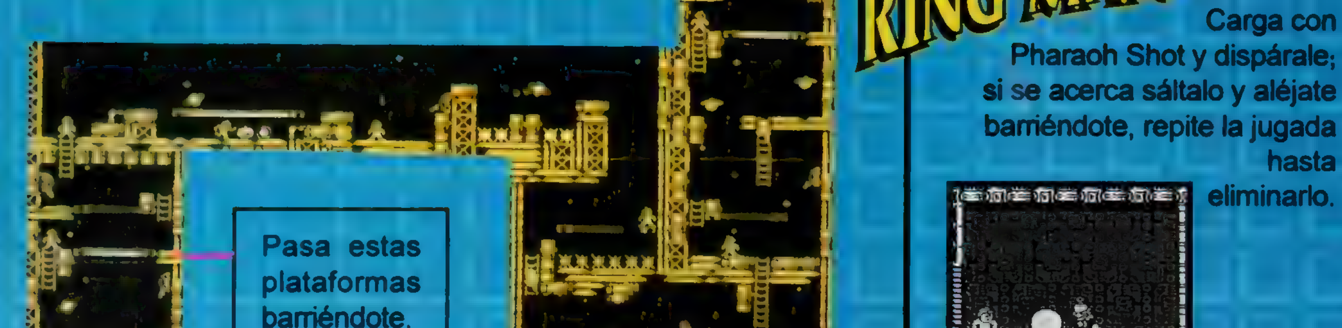




Justo cuando la plataforma baje al nivel del hueco, bárrete.





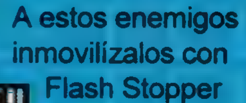


RING MAN

Carga con Pharaoh Shot y dispárale; si se acerca sáltalo y aléjate barriéndote, repite la jugada hasta eliminarlo.



Pasa estas plataformas barriéndote.



A estos enemigos inmovilízalos con Flash Stopper cuando te lance los aros y salta para dispararle a los ojos.

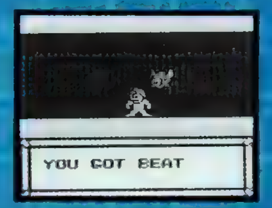


Al eliminar a Ring Man obtienes:

Ring Boomerang: Además de utilizarse como arma también es muy útil para tomar objetos que están fuera de tu alcance.

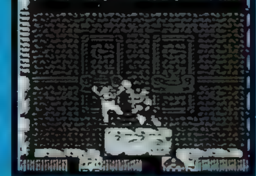


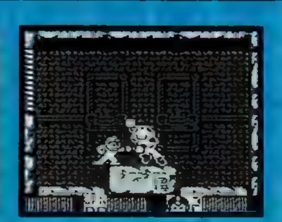
Si tomaste la letra de cada nivel también obtienes a Beat: Este personaje ataca a los enemigos que estén en la pantalla.



PHARAOH MAN

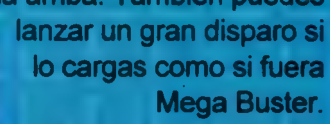
En cuanto toque el suelo inmovilízalo con Flash Stopper y dispárale rápidamente, repite la jugada hasta eliminarlo.

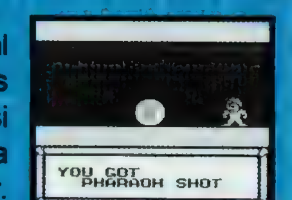




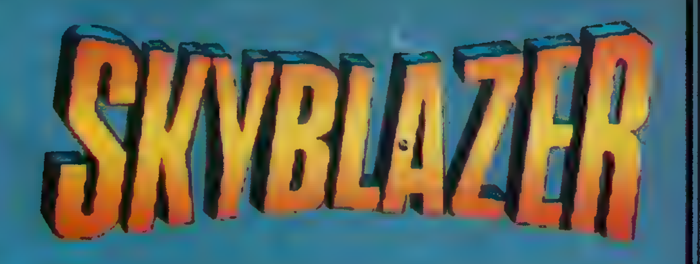
Al eliminarlo obtienes:

Pharaoh Shot: Con esta arma puedes disparar al frente o en diagonal hacia arriba. También puedes lanzar un gran disparo si lo cargas como si fuera Mega Buster.





INFORMACION SUPERNESESARIA



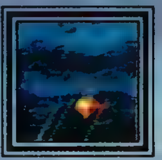
Raglan, Dios del caos y la destrucción hace muchos años intentó dominar la tierra, pero un jóven héroe de nombre Pantheon luchó contra él y lo derrotó; ahora que ha pasado mucho tiempo Ashura, Dios de la guerra intentará reestablecer el poder de su señor Raglan y para ello secuestra a una joven hechicera de nombre Arianna y el único capaz de detener el diabólico plan de Ashura es un valiente hechicero único descendiente de Pantheon cuyo nombre es Sky.



Sky Blazer es el nuevo juego de Sony que fue programado por el equipo creativo que hizo "Hook" de SNES (se le nota la marca de la casa a lo lejos); en este juego como dice en la historia tú debes guiar a Sky a través de 3 diferentes islas hasta que llegues a la fortaleza de Ashura para rescatar a la hechicera, al principio tus habilidades son muy limitadas (energía y magias) pero conforme vayas terminando las escenas irás ganando más poder (conforme vayamos explicando las escenas también te hablaremos un poco de cada magia).

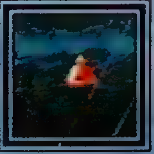
Objetos Místicos

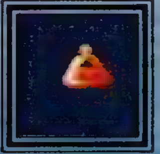
Ahora te vamos a hablar de los items que irás encontrando en tu camino.





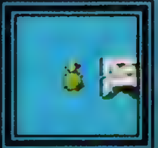
Diamante y Gran Diamante.- Cuando juntas 100 diamantes obtienes una vida gratis. Cada Gran diamante vale 10 de los chicos.





Pociones rojas.- Las pociones rojas recuperan tu marcador de magia, las pociones chicas te dan sólo una unidad mientras que las grandes te recuperan 4.





Pociones Verdes.- Estos frascos de color verde recuperan tu energía y al igual que las pociones rojas, la pequeña te recupera una unidad y la grande 4.

1Up.- Una vida



El camino de Sky hacia la victoria es largo, así que sin más preámbulos pasemos a la acción:

Al comenzar el juego, tú apareces a las afueras del templo de Arianna; tu misión es llegar lo más rápido que puedas a ella antes de que Ashura lo haga, pero como siempre sucede el destino de un héroe tiene giros imprevistos.



Primera Isla





Después de perder a Arianna apareces en una isla, esta no es una isla muy larga, aquí están las escenas:



1.- [illegible]

En todas las pequeñas iglesias, tú podrás hablar con el viejo sabio, quien te dará en algunos casos más energía o ahí podrás conocer el "Mystic Pattems" que es el password del juego, así que es imporante que lo vísites muy seguido.

Premios:

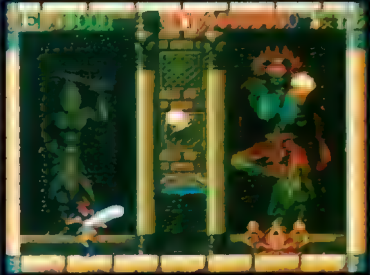




2.- [illegible]

Tu primera misión; aquí debes simplemente cruzar el bosque evitando a tus enemigos. Podrás ir avanzando por las copas de los árboles (por cierto, busca una vida en la copa de uno de ellos) sólo ten cuidado de no caer en alguno de los precipicios.

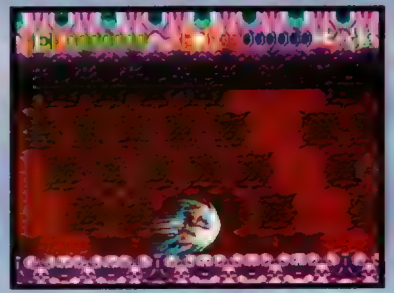




3.- The Temple Infernus

Aquí comienza tu ataque a una fortaleza enemiga, es recomendable que a los enemigos grandes que te encuentres los ataques con magia para evitarte problemas, también ten cuidado al estar avanzando sobre la lava; al final del nivel te las verás contra un genio; para eliminarlo esquiva lo que te arroja y cuando se oculte en su lámpara atácalo.





Premios: Comet Flash.- Con esta magia atacarás a tus enemigos además de que "volarás" un buen tramo al usarla.



En el segundo bloque de The Temple Infernus hay una saliente donde te dan una poción roja grande; si avanzas agachado ahí entrarás a un cuarto que te servirá como atajo para llegar al jefe. SPOT

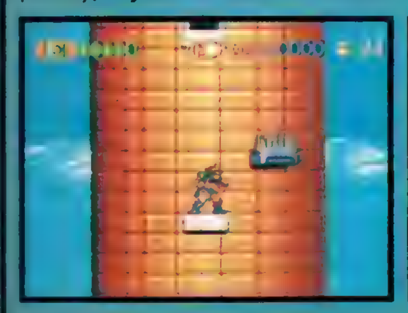
4.- Cliffs of Peril



Aquí olvídate de correr, en esta escena toma tus alas y vuela; tus golpes abarcan más distancia así que no es necesario acercarte a los enemigos, lo único que debe preocuparte es no ser aplastado por alguna pared.

5.- [illegible]

Esta escena no representa ningún problema, lo único que debes hacer es escalarla (recuerda el viejo tip: no mires para abajo), ten cuidado con las bases que se mueven (tienen púas), el jefe de este nivel es un gusano que cada vez que lo golpeas en el ojo, crece; las primeras 3 ocasiones que se mueva, sáltalo o usa el Comet Flash para esquivarlo; después sólo quédate agachado en una esquina.

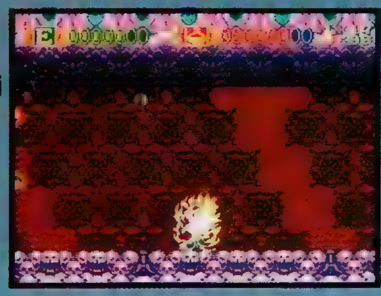








Premio: Heal.- Cada vez que usas este poder es como si tomaras una poción verde de las grandes pues recuperas 4 puntos de energía.





[illegible]

¡Al fin has completado tu primer reto; ahora desde este punto tú podrás volar a la siguiente isla, además de tener la oportunidad de hacer 1 ó 2 vidas recolectando las gemas que encuentres en tu camino (no te preocupes si eres golpeado por las púas, de igual forma avanzarás).



Segunda Isla

Esta isla es más grande, además de que aquí aprenderás cosas muy valiosas para enfrentar a Ashura.

7.- Shrine of Endless Journeys

Como en cualquier otra pequeña iglesia aquí podrás obtener tu password para cuando lo necesites.

Premio:

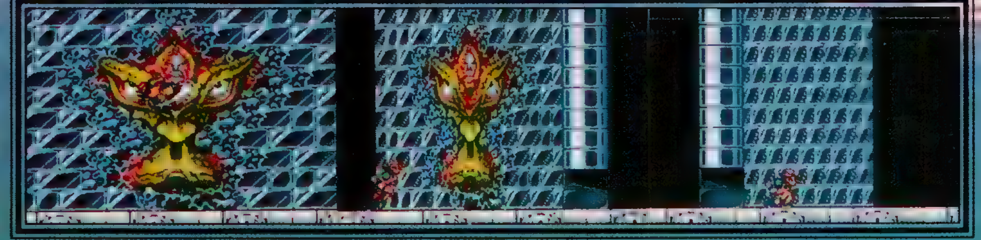


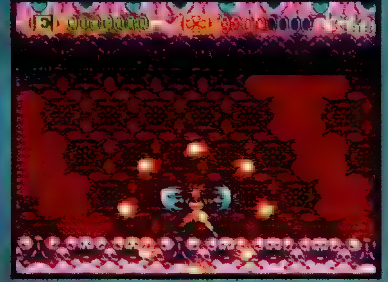


8.- Petrolith Castle

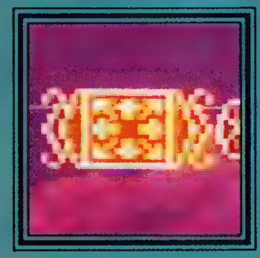
¡Oh no!, la pesadilla de muchos videojugadores; la típica escena de hielo resbaladizo y por si eso fuera poco además encontrarás muchos precipicios con púas, además debes tener cuidado con los lobos; al final te encontrarás con un apantallante jefe-pared que después de que lo golpeas en los ojos y en la pequeña cara que tiene en la frente girará, así que debes pasar por las pequeñas aberturas saltando o agachándote para evitar ser aplastado.







Premio: Star Fire.- Con esta magia podrás dañar a todos los monstruos que se encuentren a tu alrededor sin importar distancia.







9.- The Falls of Torment

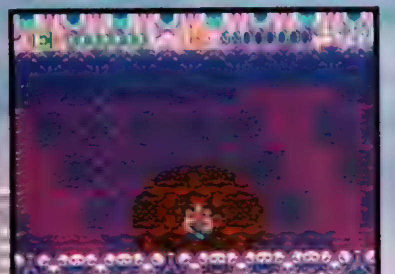
Aquí no tienes mucho de qué preocuparte, ya que es una escena cortita y no hay jefe; eso sí, si caes al agua, sal lo más rápido que puedas o usa el Flash Comet para evitar que las pirañas te dañen.

10.- The Lair of [illegible]





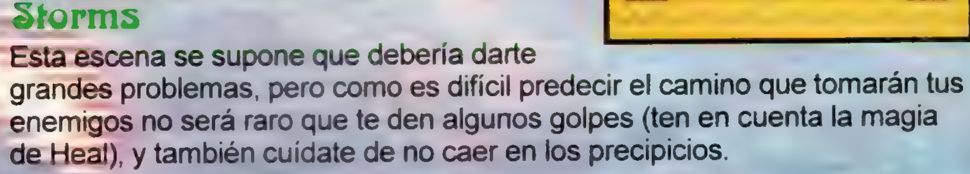
Y los problemas que no tuviste en la escena pasada los vas a tener en esta, pues este castillo es como un pequeño laberinto y el problema no sólo radica en buscar la salida, sino también mover las palancas para cambiar la corriente y así tener paso a donde no podías ir antes; los jefes de este castillo son 4 pequeños monstruos que dejan salir peces; destruye a sus crías y después atácalos.



Premio: Time Stop.- Al usar esta magia podrás congelar a todos los enemigos pequeños que estén en pantalla.



11.- The Sand Rivers of Shirol



Al igual que en falls of Torment aquí no hay gran ciencia, sin embargo algo que debes tener en mente es que si fallas un salto y crees que vas a caer, debes usar el Comet Flash, creenos que te salvará de muchos dolores de cabeza.



12.- Gateway of the Eternal Storms

Esta escena se supone que debería darte grandes problemas, pero como es difícil predecir el camino que tomarán tus enemigos no será raro que te den algunos golpes (ten en cuenta la magia de Heal), y también cuídate de no caer en los precipicios.

Una vez que hayas terminado "Gateway of Eternal Storms" posiciona a tu personaje en donde está esta escena y haz el control hacia arriba, así entrarás a una escena de bonus además de que llegarás a la siguiente escena.

SPOT

13.- The port of the [illegible]

Nada fuera de lo común que no sea una pequeña iglesia donde obtienes tu password.

Premio:



14.- Ship to [illegible]

Sólo a un héroe se le ocurre cruzar un lago enmedio de una furiosa tormeta; debes estar muy atento cuando esté a punto de caer una gran ola, pues si no te has sujetado de ningún sitio caerás de la lancha; también ten mucho cuidado con los enemigos que dejan las olas y si eres rápido podrás llegar a tomar 1 ó hasta 2 premios eventualmente.



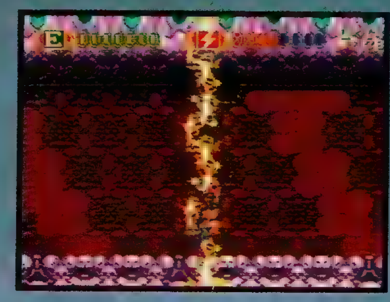




15.- Storm Fortress of Kha'lar

Para poder terminar esta escena deberás avanzar impulsándote por las variadas corrientes de aire que hay en los cielos de Kha´lar, debes revisar la dirección en la que se mueve el viento para evitar desagradables sorpresas (recuerda usar el Comet Storm si estás a punto de caer), al final te deberás enfrentar a un jefe-bestia que se divide en 3 y sólo uno puede ser dañado.



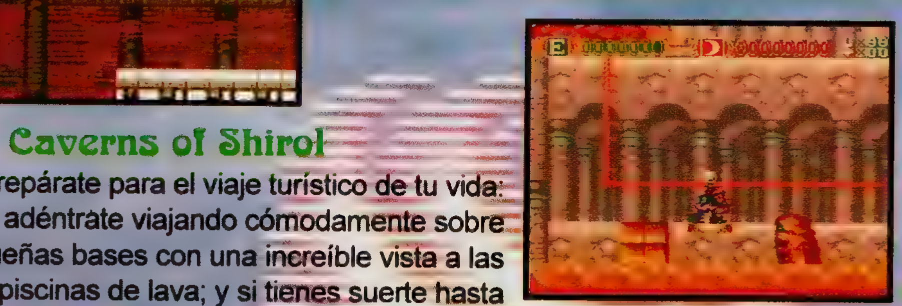


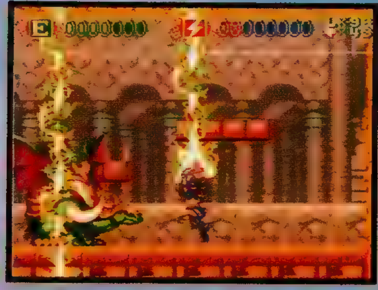
Premio: Lighting Strike.- Cuando usas esta magia, un gran rayo cae sobre los enemigos.



16.- Fortress Shirol

Con un cierto parecido a Cliffs of Peril aquí en esta escena debes volar esquivando a los enemigos, aunque (claro está) tus enemigos aquí te darán más lata, e insistimos: cuida de no quedar atrapado por ninguna pared.

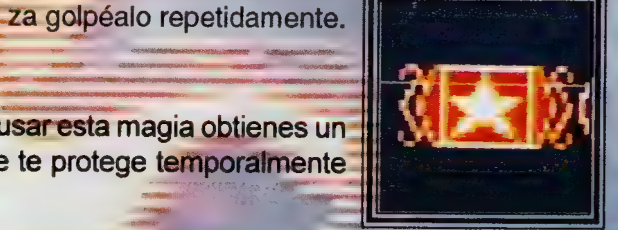




17.- Caverns of Shirol

Prepárate para el viaje turístico de tu vida: adéntrate viajando cómodamente sobre pequeñas bases con una increíble vista a las piscinas de lava; y si tienes suerte hasta monstruos típicos podrás ver; hablando seriamente (?), cuando llegues con el jefe escapa de sus saltos y cuando asome la cabeza golpéalo repetidamente.

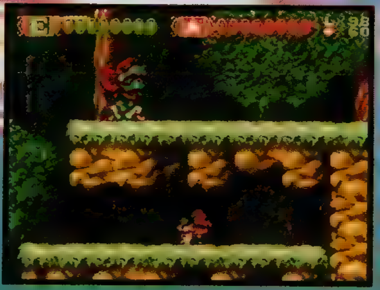


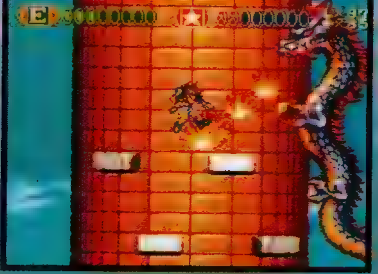


Premio: Warrior Force.- Al usar esta magia obtienes un místico campo de fuerza que te protege temporalmente de ser dañado.

Aún queda camino por recorrer, Sky aún tiene ante sí su misión más difícil: la de ganar la magia de Fire Phoenix y vencer la resistencia hasta el castillo de Ashura. Como en todas las escenas anteriores es recomendable que siempre obtengas tu password después de pasar una escena; sigue adelante y recuerda que el destino de Arianna está en tus manos.







Sky Blazer es un título muy entretenido (con un gran parecido a Hook de SNES) con muy buenas gráficas y música muy de acuerdo a la escena en la que estás y la acción se desarrolla a buena velocidad; la movilidad del personaje pudo haber sido mejor, pero no es ningún defecto. Eso sí, si eres un acabacartuchos consumado, tal vez te quedes esperando más dificultad.



PAGINA
PASSWORDS
ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



SUPER WIDGET (Super NES)
Etapa 2: J H K B H W
Etapa 3: R K J S H R
Etapa 4: J K J M F W
Etapa 5: R B L H K H
Etapa 6: J B K F F R
Etapa 7: R J R B F F
Etapa 8: J J R S H H
Etapa 9: W S R M H H
Etapa 10: J S R F K L
Etapa 11: W L K K K L
Etapa 12: J L L J K L
Etapa 13: R M L L K L
Etapa 14: H W B L B F
Etapa 15: L R B B J J
Etapa 16: K F B R S J

Max

ROBOCOP vs. TERMINATOR (Super NES)
1) J F D N
2) D L T C
3) M W S X
4) T P S T
5) B S H K
6) H K F L
7) S K T R
8) S K M D
9) D R F T
10) S K N N
11) M W F X

Fox

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (Super NES)
Nivel 5: VHRV
Nivel 9: PBGG
Nivel 13: BFCB
Nivel 17: BKYZ
Nivel 21: VXBB
Nivel 25: XYLZ
Nivel 29: YLZD
Nivel 33: WJQK
Nivel 37: BZVG
Nivel 41: BRPK
Nivel 45: VLHX
Nivel de Créditos: XWJR3

Max

NBA JAM (Super NES)
*Colocando en las iniciales FOX

DALLAS
4 T Y Y M H 5
S 2 C 1 Y F Z

WASHINGTON
B V 1 L M Z B
V R Z 1 1 1 Q

SACRAMENTO
4 4 1 L M Z B
V P Q 1 1 Z V

MILWAUKEE
2 V Z h F V X
T P L R Z 2 h

ATLANTA
Z P T T H B 3
h S C X T D Z

ORLANDO
3 W C 4 F F G
2 5 G 4 C K Q

MIAMI
X W 3 Q K D C
X K D 3 3 1 Q

PHILADELPHIA
V X 4 S M W Z
Y P W T 4 R S

DENVER
X X 4 X K W Z
Y M M T 4 V S

INDIANA
Q T 3 V H D C
X M Y 2 3 Z Q

L.A. CLIPPERS
S S 1 Q F Z C
V F 1 1 1 S Q

DETROIT
R P S R H 2 V
M J 3 h S W X

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

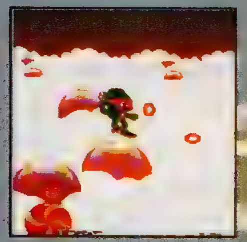
INFORMACION SUPERNESESARIA



Zool es un ninja intergaláctico protector de la dimensión N^{TH}, (la cual se supone no existe ya que la dimensión N^{TH} es la imaginación), y a la que debe rescatar pues ha caído en manos de un siniestro ser llamado Krool y su guardaespaldas Mental Bloc, así que si Zool quiere liberar al mundo de la imaginación debe luchar contra las fuerzas de Krool.



Zool es un nuevo juego de Gametek; este juego se desarrolla en la típica perspectiva de lado; Zool debe llegar al final de cada escena donde hay una gran moneda; él tiene varios movimientos que debes dominar para avanzar mejor armado en los ahora peligrosos mundos de la imaginación:



SALTAR Y DISPARAR.- Estas son las funciones básicas. Puedes atacar a tus enemigos disparando pequeñas bolas de poder, ya sea parado, agachado, corriendo o saltando; en lo referente al salto no hay gran ciencia: entre más dejes presionado el botón de salto, mayor es la altura, además de que podrás dirigir a Zool en el aire.

SPIN.- Este ataque sólo se puede hacer cuando se está saltando; aquí Zool gira sobre su propio eje (¡qué tecnicismo!) agarrando un "sai" con lo que puede golpear a cuanto enemigo esté cerca de él.



FLIP.- La función Flip sirve para hacer algunos saltos especiales; mantén presionado el botón de Flip y corre hacia una pared, Zool se impulsará en la pared dando un gran salto hacia atrás.





DASH.- Esta maniobra es de ataque y de avance; para ejecutarla sólo debes ir corriendo y hacer hacia abajo tu control, con eso avanzarás unos cuantos centímetros barriendo a tus enemigos.

ITEMS DEL MUNDO DE LA IMAGINACION

Aquí te mostramos algunos de los implementos de los que Zool podrá utilizar para lograr su cometido.



CORAZON.- Este lo obtienes destruyendo a algunos enemigos y recupera una parte de tu energía.



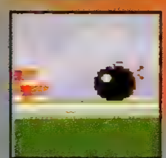
FLECHA.- Al tomarla podrás saltar más alto (esto mientras no te toque algún enemigo)

ESCUDO.- Este logotipo con la inicial de Zool te proporcionará algunos segundos de invencibilidad.

ESCUDO 2.- Este otro escudo permite que aparezca un ayudante fantasma, y sus efectos también son momentáneos.



BOMBA.- Al agarrar este explosivo todos los enemigos que estén en la pantalla explotarán.



1UP.- Aumenta la moral de Zool, su dinero crece en un 200% ¡ah! y también le aumenta una vida.



LOS ULTIMOS CONSEJOS ANTES DE ENTRAR A LA DIMENSION N^TH^





Siempre que encuentres este extraño objeto, acércate a él y dispárale hasta que comience a parpadear, con esto aseguras que si eres eliminado sólo te regresen a ese punto y no al principio de la escena.



Siempre mantente pendiente de la flecha que está en la parte inferior izquierda de la pantalla; ahí tendrás una guía para saber hacia dónde dirigirte para la salida; los números que están junto a ella son los objetos que te hacen falta para que puedes escapar.



Y por último, cada que veas una pared sospechosa, no dudes en dispararle; muchas veces encontrarás cosas interesantes y en algunos casos sólo así hallarás la salida del nivel.

LOS MUNDOS DE LA IMAGINACION

La imaginación se divide en varios mundos, he aquí un rápido resumen de ellos:

SWEET WORLD

Tu primer mundo a explorar. Aquí verás que los gráficos correponden a la pesadilla de cualquier diabético: chocolates confitados, dulces de menta, rios de miel, helado y chocolate con nueces y galletas... tus enemigos van de acuerdo al decorado pues te las verás con abejas gordas, gelatinas mutantes y varios bichos raros más. En este mundo no tendrás mayor problema que el encontrar la salida y buscar 2 ó 3 cosillas por ahí escondidas, lo único que sí es un pequeño problema es cuando llegas a los ríos de miel pues si caes en ellos te mueves con mayor lentitud y no puedes saltar hasta que llegues a una orilla... y lo peor es que los enemigos no dejan de atacarte.





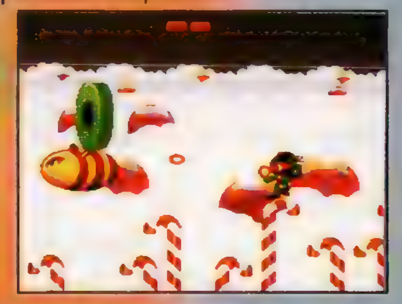




HUMBUG

JEFE DE SWEET WORLD

Esta gran abeja no es lo tierna ni torpe que parece, ten cuidado cuando te bombardee con misiles de dardos y siempre que puedas dispárale.



BIG BAD BANANA

JEFE DE FRUIT WORLD

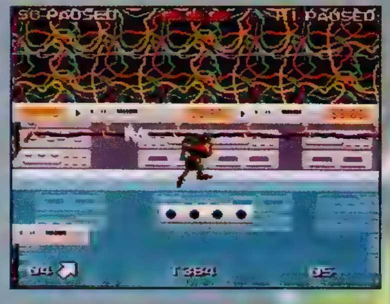
Bueno aquí no hay mucho de qué preocuparse, sólo dispárale a su punto débil (la cabeza) y esquiva los pequeños plátanos que te arrojará; este jefe no se caracteriza por ser muy resistente que digamos.





MUSIC WORLD

Pues bien, como te podrás ya imaginar en este mundo encontrarás toda clase de instrumentos musicales y equipo de sonido que pueden estar simplemente de adorno o que te pueden estar atacando; en este mundo de cables te debes estar cuidando de los que estén haciendo falso contacto y puedan darte un toque así como los tambores enemigos que sólo puedes dañar por atrás porque rebotan tus balas; en este nivel debes estar muy alerta pues aquí ya se empieza a poner un poco más enredado el mapa y al menor descuido te puedes perder (recuerda además lo de perforar las paredes para encontrar la salida).





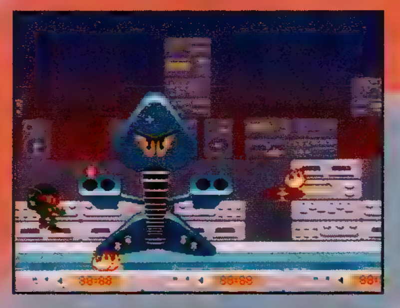


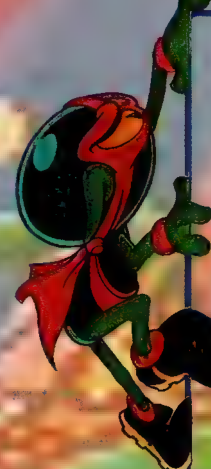


JIMMIE'S KILLER GUITAR

JEFE DE MUSIC WORLD

A esta guitarra asesina tienes que dispararle en la cabeza; para que sea más fácil puedes subirte a los discos que aparecen pero ten cuidado cuando se enoje y comience a arrojar fuego.





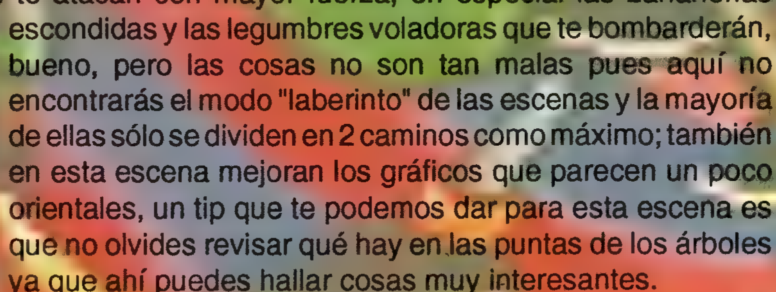
Y LOS ÚLTIMOS NIVELES:

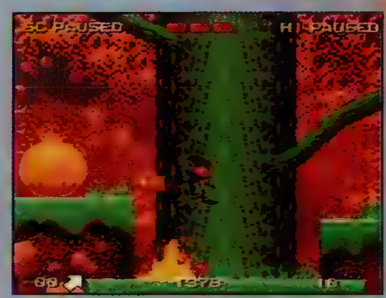
Para no arruinarte la diversión sólo te damos este pequeño avance de lo que sigue; estas escenas en realidad no son difíciles y debes tener un buen dominio para poder pasarlos.

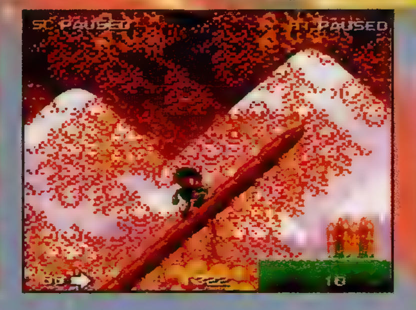
FRUIT WORLD

Bueno, creemos que está de más decirte que aquí las cosas se empiezan a poner ya más difíciles, ya que los enemigos te atacan con mayor fuerza, en especial las zanahorias escondidas y las legumbres voladoras que te bombarderán, bueno, pero las cosas no son tan malas pues aquí no encontrarás el modo "laberinto" de las escenas y la mayoría de ellas sólo se dividen en 2 caminos como máximo; también en esta escena mejoran los gráficos que parecen un poco orientales, un tip que te podemos dar para esta escena es que no olvides revisar qué hay en las puntas de los árboles ya que ahí puedes hallar cosas muy interesantes.



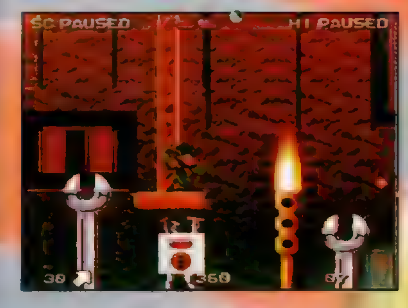








TOOL WORLD

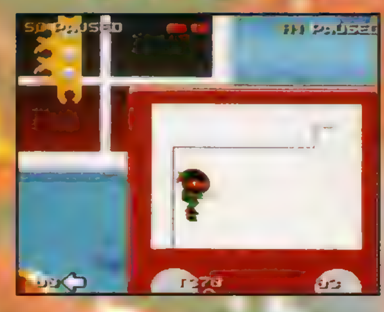




Este mundo no sólo está lleno de herramientas asesinas sino también de toda clase de insectos y bichos raros; en esta escena vuelve el modo de "laberinto".

TOY WORLD

Olvídate de los ositos de peluche tiernos, aquí ellos no descansarán hasta deshacerse de ti, entre otros enemigos te las verás contra tanques maniacos, trompos fuera de control y yo-yos aplastantes.





FLOWER WORLD





Y si creías que los sufrimientos de Zool habían acabado, ¡olvídalo; en este enredado mundo tendrás muchos problemas, no sólo con los enemigos sino también para encontrar la salida; cuídate especialmente de los cactus y de los mini-volcanes de dardos.

PD No queremos espantarte pero aún te falta mucho camino por recorrer.

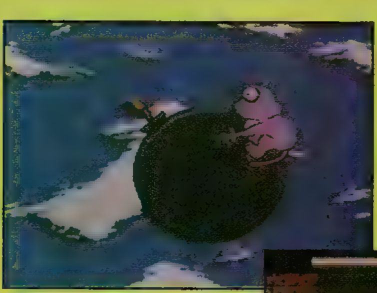
Zool es un juego que tiene algunos puntos a su favor, por ejemplo: tiene bonitos gráficos, tiene bonitos gráficos y tiene bonitos gráficos pero nada más, la movilidad del personaje es muy rápida lo que te impide hacer las cosas con mucha precisión y algunas de las escenas son muy largas lo que tiende a hacer algo monótono el juego; también este título necesitaba de password (es más largo que Bubsy y te lo tienes que acabar en un sólo juego).





EEK! THE CAT (SNES)

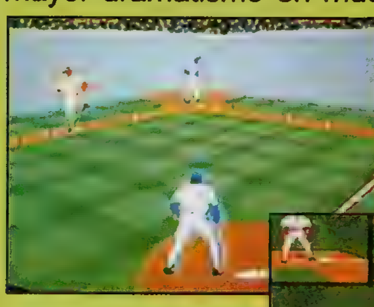
Ocean ahora hace un juego un poco diferente a lo que nos tiene acostumbrados, en Eek! the Cat tomas el rol de Eek! quien debe ayudar a muchos de sus amigos a escapar de peligrosas escenas; ellos están perdidos y sólo caminarán en línea recta, así que debes adelantárteles e ir preparando el camino para que ellos puedan avanzar sin problemas y debes evitar que sean golpeados por todos los bichos que haya en la escena, además de que debes guiarlos a la salida; éste es un título donde debes ser bueno en estrategia y con el control para salir adelante.



OCEAN

TECMO SUPER MLBPA BASEBALL (SNES)

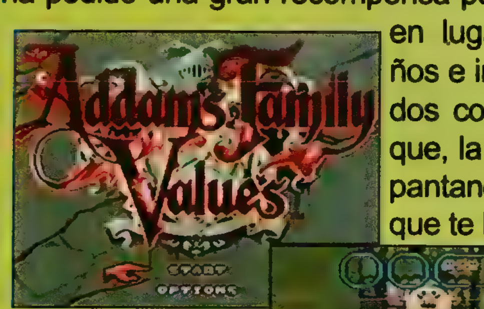
Si hay alguna compañía que haga excelentes juegos de deportes esa es Tecmo; ahora en esta versión de Béisbol hecha por ella encontrarás características que lo hacen muy atractivo, por ejemplo; aquí podrás escoger a todos los equipos de las dos conferencias de la MLBPA: Americana y Nacional, además de que cada equipo tiene a todos sus jugadores reales. La acción de este juego es rápida y para agregarle mayor dramatismo en muchas jugadas cerradas podrás observar interesantes cinemas displays; este es un juego que todo fan del béisbol no debe dejar pasar por ningún motivo.

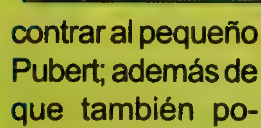


TECMO

ADDAMS FAMILY VALUES (SNES)

Con este título Ocean continúa con su línea de adaptaciones cinematográficas; en esta ocasión tenemos que ayudar al tío Fester (Lucas) quien debe buscar al pequeño Pubert Addams que ha sido secuestrado por la niñera Debbie Jellinsky y ha pedido una gran recompensa por él; busca en lugares extraños e insospechados como el bosque, la ciudad y el pantano las pistas que te lleven a encontrar al pequeño Pubert; además de que también podrás ayudar y recibir ayuda de los demás miembros de la familia Addams.







OCEAN

SUPER BASES LOADED II (SNES)

Quizás tú hayas visto muchos juegos de Base ball pero ninguno como éste: Super Bases Loaded es el primer juego de Base ball que incluye el chip DSP (usado en juegos como Pilotwings o Super Mario Kart) para darle otra dimensión al juego ya que ahora que batea el CPU

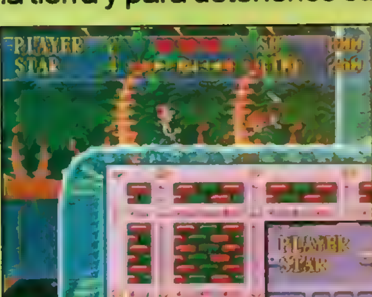




ACERCATE A:

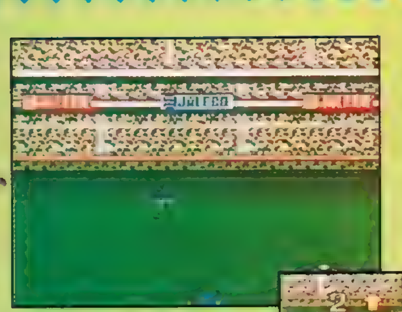
THE JETSONS: INVADERS OF THE PLANET PIRATES (SNES)

En este mes Taito saca otro juego con los personajes de Hanna-Barbera; aquí el héroe es Sónico y su misión es la de enfrentarse a un grupo de piratas espaciales que planean invadir la tierra y para detenerlos cuentas con una ultra-poderosa aspiradora; este título es muy entretenido y tiene buenos gráficos así que es muy recomendable para niños. Si has disfrutado juegos como The Flintstones para Nes y Super Nes no debes dejar de ver este juego.





TAITO



cambia la perspectiva como si la "cámara" siguiera la pelota; además de tener opciones de jugar un solo partido o una temporada ajustable, además de la ya clásica opción de encuentro entre 2 jugadores. Echale un vistazo este mes a Super Bases Loaded II, te aseguramos que no te arrepentirás.

JALECO

SUPER METROID (SNES)

Muy pronto hará su aparición uno de los mejores juegos de aventuras que hayas jugado en tu Super NES, claro, nos referimos a Super Metroid, esta maravilla de 24 megabits que se acerca a toda velocidad.

Super Metroid sigue la línea del clásico Metroid para NES, siendo la continuación del Metroid II para el sistema Game Boy.



Ahora, nuestro héroe cuenta con nuevas armas y habilidades que lo transformarán en uno de los personajes más poderosos que jamás hayas conocido, así que prepárate ya que dentro de muy poco tiempo podrás disfrutar en tu hogar este genial avance de la tecnología que Nintendo ha puesto a tu disposición. Te aseguramos horas de diversión.



NINTENDO

NOTA: No todos los títulos estarán disponibles desde el principio del mes. En ocasiones los licenciatarios pueden llegar a retrasar la salida.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Pedro y Pablo, como cada fin de semana, han acudido a su reunión con la fraternidad de los Búfalos Mojados donde esta noche se dará a conocer una noticia muy importante: el gran Poobah iba a renunciar a su puesto de presidente y para nombrar a un sucesor suficientemente bueno se les puso una prueba; el primero que encontrara el tesoro de la Sierra Madrock sería elegido como el nuevo presidente, así que Pedro inmediatamente decide ir en busca de tan importante tesoro en compañía de su gran amigo y vecino Pablo, ¿Qué peligros les esperan en el camino?, pues por principio de cuentas, todos los demás Búfalos Mojados que buscan ser presidentes y... sus esposas Vilma y Betty.







The Flintstones de SNES es un juego para 1 ó 2 jugadores y es muy parecido en el tema a las anteriores versiones de NES donde Pedro y Pablo deben terminar varios pequeños niveles, destruir a sus enemigos con sus garrotes y encontrar la salida del nivel, pero ahora se le ha agregado una opción más que es la de ir avanzando por un mapa (se pueden dividir los 2 personajes) y lanzando un piedrado a la suerte, ver cuál es el número de puntos o escenas podrás avanzar, el fin de cada nivel es encontrar a tu rival y vencerlo para tener acceso al siguiente nivel.

En cada nivel verás que muchos puntos son diferentes, ya que cada uno varía en su contenido.

punto



Esta es una escena normal, no hay mucha dificultad en las escenas que están representadas con el punto.

cráneo



En estas escenas encontrarás un alto grado de dificultad, aquí te enfrentarás a jefes o estarás muy corto de tiempo (igual que como andamos en Club Nintendo).

estadio



Aquí puedes competir en distintas carreras y cada que ganes obtendrás distintos premios.

parque



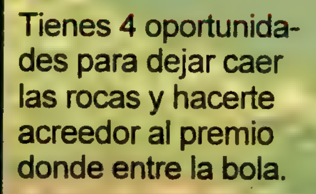
En el parque podrás intentar 4 diferentes juegos de Bonus que son:

café



No hay gran ciencia aquí, sólo podrás comprar chucherías para recobrar tu energía.

pinrock



Tienes 4 oportunidades para dejar caer las rocas y hacerte acreedor al premio donde entre la bola.

balls o' fun



Es una galería de tiro donde debes arrojarle una roca al premio que está pasando y te parezca bueno.

Comenzando la aventura.



BEDROCK

Bedrock es la primera escena que debes pasar; aquí no hay gran problema en lo que se refiere a la dificultad de las escenas, pero eso sí, debes procurar tener cuidado con los estampidos de vacas y las gigantescas olas de algunas escenas, así como también debes cuidarte de los enemigos gorilas.



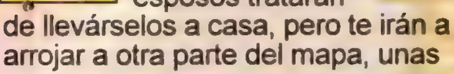




Enemigos y Peligros en Bedrock

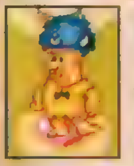
Betty y Vilma

Si encuentran a cualquiera de sus respectivos esposos tratarán de llevárselos a casa, pero te irán a arrojar a otra parte del mapa, unas veces para bien y otras para mal.





Rockhead



El te invitará a competir en el estadio en una carrera de obstáculos (para correr mantén presionado el boton Y). Si lo vences te dará un mapa que te indicará cuál es tu próximo destino.





Por cierto, en esta misión deberás entrenarte en el estadio. Si lo vences te dará un mapa que te indicará cuál es tu próximo destino.



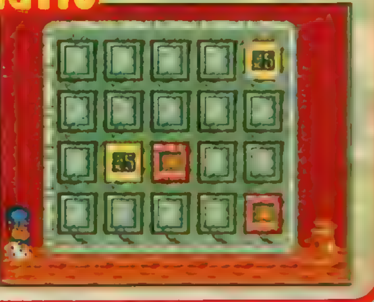
congo's coconuts



En este juego debes golpear las bases para que así suba el coco y le pegues al mono para evitar que éste lo tome.

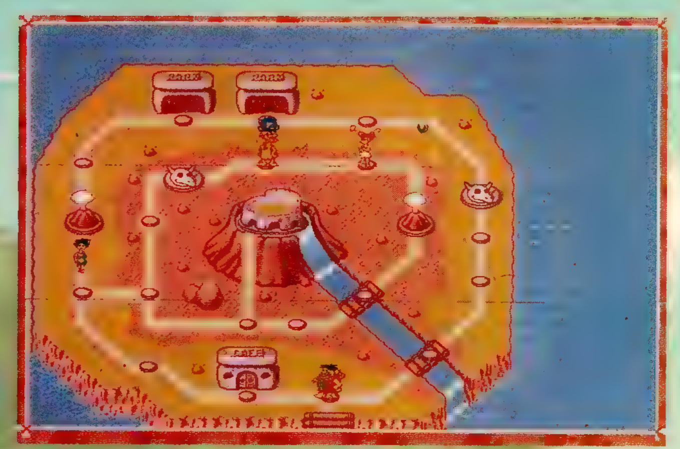
match-o-matic

Aquí debes jugar memoria contra el encargado del parque, cada pieza que aciertes será un premio para ti, pero cuida de no destapar en falso pues puedes perder.



MAGMAROCK

En Magmarock las cosas comienzan a ponerse más difíciles, ahora te enfrentarás contra más enemigos, además de que en donde antes había agua, ahora hay lava y puedes perder una vida instantáneamente; también debes empezar a utilizar técnicas que no usabas como la de escalar rocas o troncos de árboles.



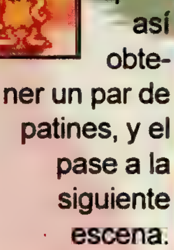






Enemigos y Peligros en Magmarock

Quartz



A él lo tienes que vencer en una competencia de troncomóviles para así obtener un par de patines, y el pase a la siguiente escena.



volcán

Si caes en cualquiera de los volcanes de esta escena, ellos te mandarán a cualquiera de las otras escenas al azar.



También encontrarás en Magma rock a Vilma y a Betty.

JUNGLEROCK

En esta jungla Pedro y Pablo deberán recuperar su brújula que les fue robada por un Pterodáctilo; esta selva está llena de muchísimos animales salvajes como mini-dinos o enjambres de abejas asesinas, así como muchas otras trampas como puentes que se caen y ríos infestados de pirañas.



pterodáctilo

Este es un enemigo no muy difícil de vencer, pero muy escurridizo, espéralo trepado en un árbol y cuando se detenga, salta y golpéalo varias veces para recuperar tu brújula.





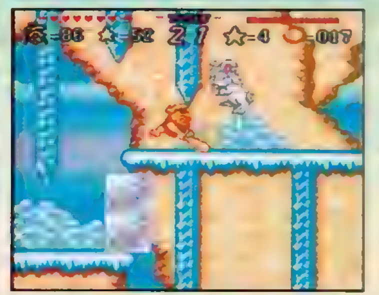


SNOWROCK



Al ser una escena de hielo, en Snowrock te encontrarás con una buena cantidad de esos pisos resbaladizos que causan muchos desastres, sobre todo porque esto te lleva a caer muchas veces en las aguas heladas que te restarán una vida y si fuera poco llegarás a unas bases heladas que se mueven y que te harán la vida de cuadritos.



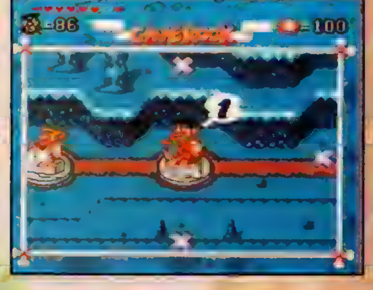




Enemigos y Peligros en Snowrock

Marble

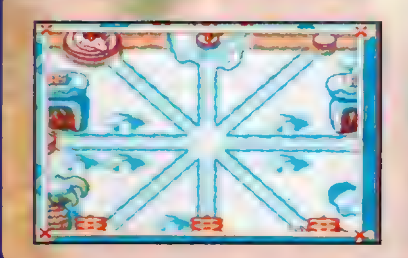




El tiene un martillo y cincel que necesitas para avanzar a la otra misión, pero para quitárselos le debes ganar una carrera de patines.

Multiway

Si entras al helado multiway, perderás tu camino y llegarás a cualquiera de las escenas que están alrededor al azar.

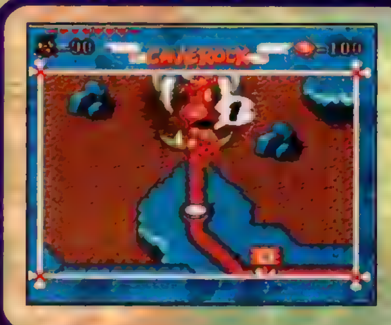


Una vez que hayas terminado esta misión, irás a la última escena que es Caverock, esta escena se caracteriza por tener muchas misiones difíciles y además de que no puedes echarle un ojo al mapa (esto no es muy importante, pero, bueno...) esta escena es algo difícil y larga en comparación de las otras, así que te debes ir preparando para una gran batalla.









The Flintstones es un título muy entretenido y largo, y con la opción de password hace que no sea tan tedioso, sin embargo también hace que el reto no sea tan grande, por lo cual es recomendable para jóvenes o no muy experimentados jugadores. Los gráficos y audio son buenos sin llegar a ser de otro mundo.



CURSO
Nintensivo

Disney's Chip 'n Dale Rescue Rangers 2

Como muchos de nuestros lectores nos pidieron incluir más información de NES, preparamos el Curso Nintensivo de este título, una de las secuelas más esperadas por parte de Capcom.

MOVIMIENTOS

Presiona Izquierda o Derecha para moverte hacia los lados.

Presiona A para saltar (Si A lo dejas presionado saltará más alto)

Colócate cerca de una caja, presiona el control hacia la caja más B para cargar la caja.

Ya que estás cargando una caja. Presiona B para lanzarla hacia el frente.

Presionas diagonal Arriba + B para lanzarla en diagonal.

Presionas Arriba + B para lanzarla hacia arriba.

Presiona Abajo + A para bajar de nivel.

Avanza sin parar 1/3 de la pantalla, entonces la caja flashea, ahora presiona B para que la lances con mayor fuerza.

Presiona abajo para agacharte. Si cargas una caja y te agachas te proteges con ella.

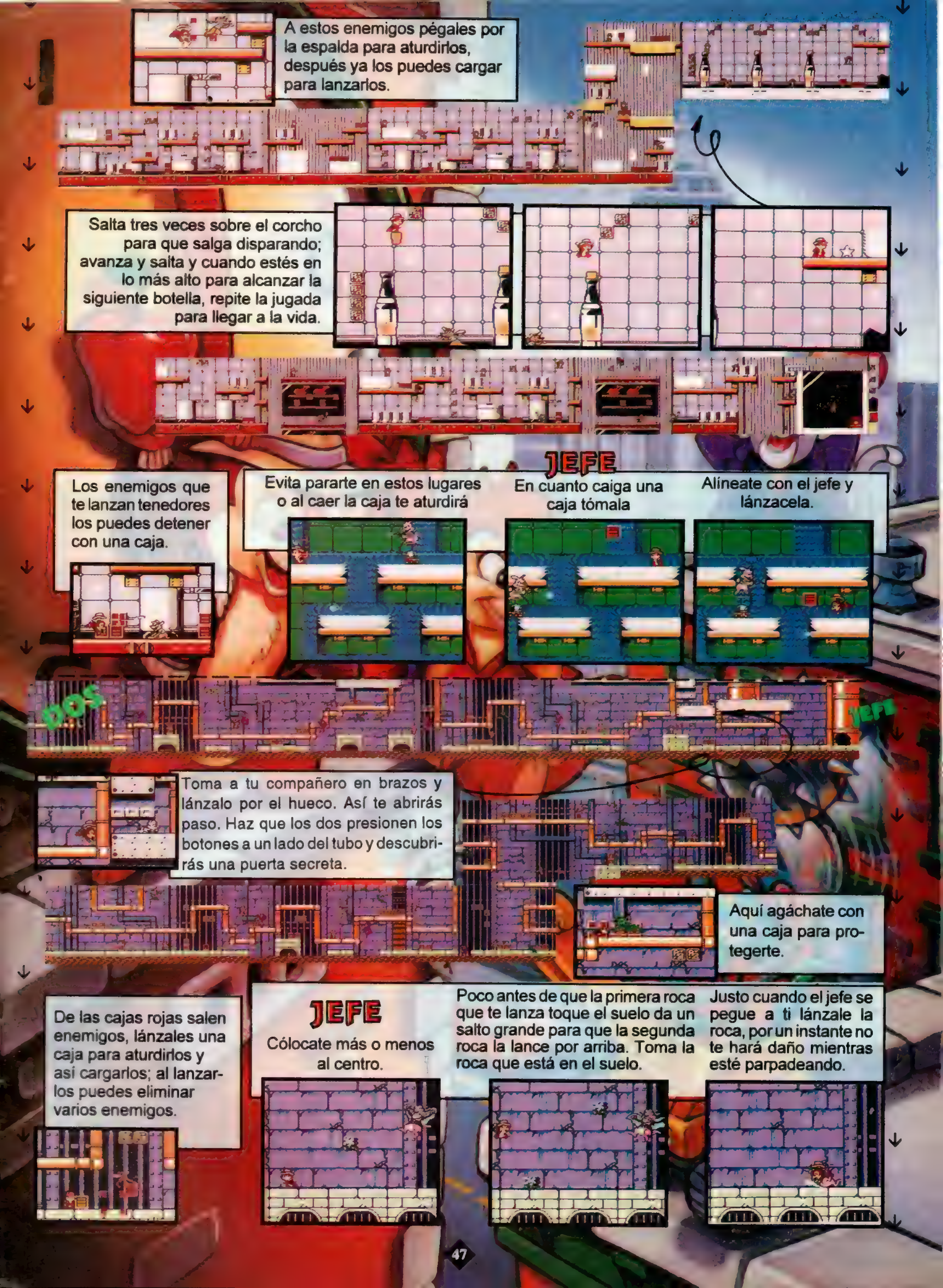
En el camino vas recolectando cuadros. Al terminar la escena si acumulaste 50 te dan un logotipo de Rescue Rangers al acumular 3 logotipos te dan un corazón más de energía y al 5to. logotipo nuevamente te aumenta tu capacidad de energía. Si juegas dobles con sólo 30 cuadros te dan un logotipo

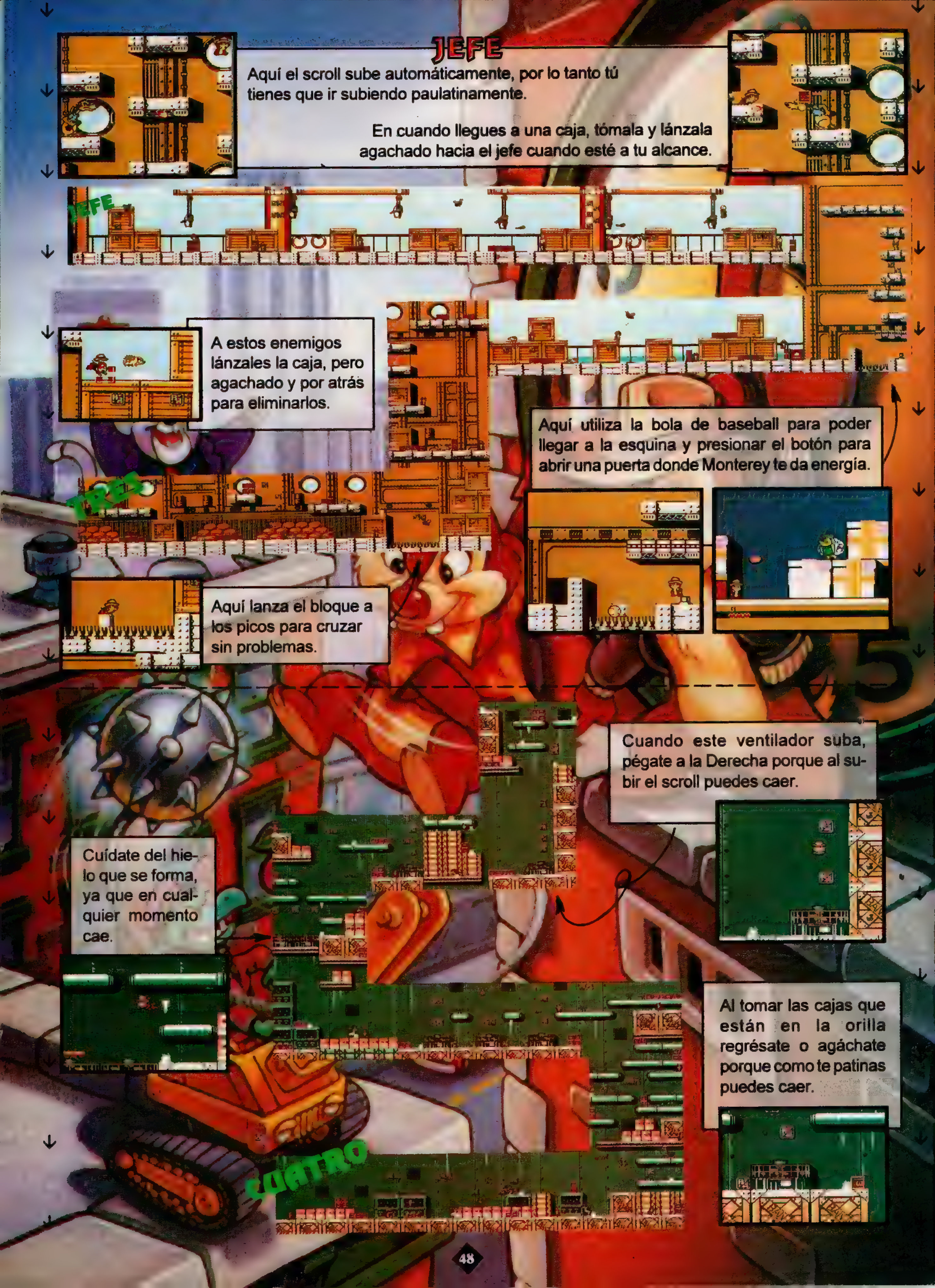
BONUS GAME

Al terminar cualquier escena llegas a este Bonus Game. Carga la esfera y colócate como indica la foto, espera a que la estrella pase por el número del tiempo y lánzala hacia arriba para obtener 2 vidas.

EMPIEZA TU MISION

UNO

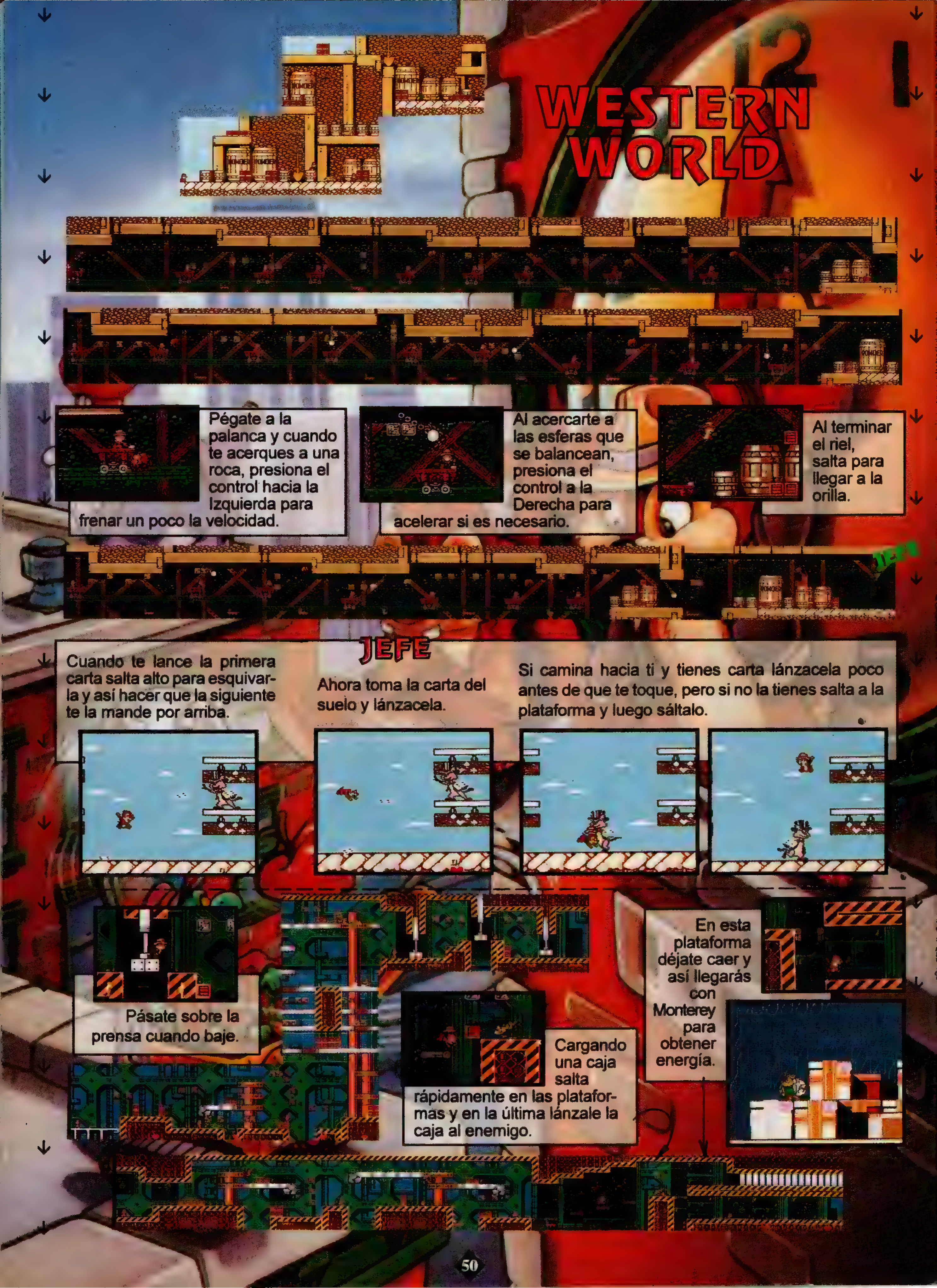

A estos enemigos pégales por la espalda para aturdirlos, después ya los puedes cargar para lanzarlos.
Salta tres veces sobre el corcho para que salga disparando; avanza y salta y cuando estés en lo más alto para alcanzar la siguiente botella, repite la jugada para llegar a la vida.
JEFE
Los enemigos que te lanzan tenedores los puedes detener con una caja.
Evita pararte en estos lugares o al caer la caja te aturdirá
En cuanto caiga una caja tómala
Alíneate con el jefe y lánzacela.
DOS
JEFE
Toma a tu compañero en brazos y lánzalo por el hueco. Así te abrirás paso. Haz que los dos presionen los botones a un lado del tubo y descubrirás una puerta secreta.
Aquí agáchate con una caja para protegerte.
De las cajas rojas salen enemigos, lánzales una caja para aturdirlos y así cargarlos; al lanzarlos puedes eliminar varios enemigos.
JEFE
Cólocate más o menos al centro.
Poco antes de que la primera roca que te lanza toque el suelo da un salto grande para que la segunda roca la lance por arriba. Toma la roca que está en el suelo.
Justo cuando el jefe se pegue a ti lánzale la roca, por un instante no te hará daño mientras esté parpadeando.


JEFE
Aquí el scroll sube automáticamente, por lo tanto tú tienes que ir subiendo paulatinamente.
En cuando llegues a una caja, tómala y lánzala agachado hacia el jefe cuando esté a tu alcance.
JEFE
A estos enemigos lánzales la caja, pero agachado y por atrás para eliminarlos.
Aquí utiliza la bola de baseball para poder llegar a la esquina y presionar el botón para abrir una puerta donde Monterey te da energía.
TRES
Aquí lanza el bloque a los picos para cruzar sin problemas.
Cuando este ventilador suba, pégate a la Derecha porque al subir el scroll puedes caer.
Cuídate del hielo que se forma, ya que en cualquier momento cae.
Al tomar las cajas que están en la orilla regrésate o agáchate porque como te patinas puedes caer.
CUATRO



CINCO
Cuando se obscurece la pantalla sale este enemigo, simplemente esquívalo.
JEFE
Entra aquí para que Monterey te dé energía.
CLOCK TOWER
JEFE
Toma una de las esferas que deja caer el Jefe.
Si se mueve rápido espera a que aparezca nuevamente para lanzarle la esfera y aléjate.
Si te dispara colócate en la esquina de la izquierda.
JEFE
Ahora puedes seleccionar cualquiera de las siguientes 3 escenas.
A estos enemigos no les puedes hacer daño hasta que dejen de brillar.
JEFE
Colócate donde indica la foto y después de que lance 3 engranes bájate y toma el que se quedó en el piso.
Ahora lánzacelo, pero si viene hacia ti pégale poco antes de que te toque para que no te dañe.

WESTERN WORLD



Pégate a la palanca y cuando te acerques a una roca, presiona el control hacia la Izquierda para frenar un poco la velocidad.

Al acercarte a las esferas que se balancean, presiona el control a la Derecha para acelerar si es necesario.

Al terminar el riel, salta para llegar a la orilla.

JEFE

Cuando te lance la primera carta salta alto para esquivarla y así hacer que la siguiente te la mande por arriba.

Ahora toma la carta del suelo y lánzacela.

Si camina hacia ti y tienes carta lánzacela poco antes de que te toque, pero si no la tienes salta a la plataforma y luego sáltalo.

Pásate sobre la prensa cuando baje.

Cargando una caja salta rápidamente en las plataformas y en la última lánzale la caja al enemigo.

En esta plataforma déjate caer y así llegarás con Monterey para obtener energía.

FUTURE WORLD

JEFE

Toma uno de los bloques que salen del suelo.

Ahora lánzalo en diagonal hacia el enemigo.

Toma el bloque y acércate al imán para que puedas saltar sobre él y así tomar la vida.

ULTIMA ESCENA

Golpea con una caja la palanca para cambiar el sentido de la banda móvil.

Con una caja agáchate para que no te toquen los disparos.

JEFE

Cuando baje lánzacela poco antes de que explote, y si te lanza la esfera con púas, pásate por debajo cuando rebote.

Cuando el jefe suba toma la bomba que cae.







Los disparos que lanza por abajo esquívalos con saltos medianos.



Después de conectarle la quinta bomba comienza a lanzar fuego.

Cuando lance la mano salta hacia atrás para esquivarla.



La bola de cristal



Aquí estamos nuevamente para mentenerte al tanto de noticias realmente novedosas en el mundo de los videojuegos.
Ahora en este mes nos acabamos de enterar de 3 títulos nuevos que tienen planeados para lanzar a lo largo de este año la gente de Hudson Soft; el primero es Bonk's Adventure para el SNES; este es el último paso que le faltaba dar al héroe cabezón de Hudson para aparecer en los 3 formatos de Nintendo; los otros 2 juegos son para Game Boy; el primero es Bomberman, este divertido juego donde debes ir avanzando por varias escenas destruyendo con bombas todo lo que encuentres en tu camino (bueno pues, igual que sus anteriores versiones de NES y SNES) y además podrá ser jugado por 2 personas al mismo tiempo; el otro juego es Bonk's Revenge, la secuela de su primera aventura de Bonk para Game Boy; entre otras noticias más, tenemos que Nintendo se encuentra preparando un juego de Wario para NES, este título aún sin nombre para los Estados Unidos (y para ser francos, todavía no nos confirman si lo van a sacar en América) es una mezcla de Dr. Mario con Cyberslide de Bullet Proof donde tienes que acomodar piezas que caen en líneas de 3, ya sea por su color o por su forma (en Japón el juego se llama Wario no Mori o El Bosque de Wario); pasando ahora con Data East, nos hemos enterado que están preparando la conversión de Arcadia a SNES del título Fighter's History, este juego está planeado que sea de 20 megas, aunque estaría bien que, si van a hacer la adaptación, le arreglen varias cositas que le fallan al juego (la movilidad y valores de personajes principalmente).

NINTENDO ANUNCIA EL FORMATO PARA EL PROJECT REALITY

Nintendo of America ha anunciado sus planes para utilizar un revolucionario cartucho de Mega-Memoria para el 64 bit Project Reality.
"La elección que nosotros hicimos no fue un Cartucho contra CD: es silicón sobre sistema óptico", dijo Peter Main. Vicepresidente de Mercadotecnia. "La tecnología de Silicón que será usada en el cartucho para el PR es lo más rápido que existe, cuando se habla de velocidad NINGUN otro formato se le aproxima al cartucho basado en la tecnología de Silicón".
Este increíble cartucho para el Project Reality tendrá un modo de almacenamiento con un mínimo de 100 megas de datos para cada juego, esto permitirá gráficos sin paralelo así como sonido y música altamente reales; con esto se podrá evitar las limitaciones que tiene el sistema de CD Rom con su acceso de datos ultra-lento, ya que el cartucho de tecnología silicón tendrá un acceso de 2 millones de veces más rápido que cualquier sistema de CD Rom que haya en el mercado.
Sin embargo Peter Main también dijo que: "Nintendo continuará evaluando la tecnología CD y ha diseñado el Project Reality para usar algún accesorio CD Rom; así como también se evalúan otros medios de no-cartucho o multimedia que se puedan usar con el Project Reality.



Además de estas noticias también se dijo que debido a la tecnología de compresión que usan estos cartuchos es muy probable que su precio no sea mayor al precio de los actuales cartuchos para el SNES; recuerda que te mantendremos informado de más noticias importantes como ésta, conforme nos vayamos enterando.

ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

SELECCIONAMOS ALGUNOS DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS Y CON LA AYUDA DE NUESTROS PILOTOS "MAX" Y "FOX", TE PRESENTAMOS ESTA EXCLUSIVA LISTA DE SECRETOS INEDITOS DE REVISTA CLUB NINTENDO.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
S. ADVENTURE ISLAND (SUPER NES)	SELECCIONAR ETAPA	• EN LA PRESENTACION, MANTEN PRESIONADO HACIA LA DERECHA JUNTO CON "L", "X", LUEGO APRETA START.
S. ADVENTURE ISLAND III (NES)	SELECCIONAR ETAPA	• PRESIONA "ABAJO","ARRIBA", "IZQUIERDA" "DERECHA", "B", "A", "B", "A".
RIVAL TURF (SUPER NES)	CAMBIAR NOMBRES DE LOS PERSONAJES	• AL TERMINAR EL JUEGO, EN VEZ DE TU NOMBRE, PON "CHRCONF".
AMERICAN GLADIATORS (NES)	COMENZAR EN ETAPA 4 CON 10 VIDAS	• INGRESA PASSWORD A, B, A, B, B, B, B.
CASTLEVANIA 2 (NES)	TENER TODOS LOS ITEMS	• INGRESA PASSWORD O N 1 S K Q A U R 1 2 S T Ø I A
PILOTWINGS (SUPER NES)	IR A UNA MISION SECRETA	• INGRESA PASSWORD 8 8 2 9 4 3.
ROCKETEER (SUPER NES)	SELECCIONAR ETAPA	• PRESIONA "L", "R", "L", "R" Y "ABAJO" EN LA PANTALLA DE PRESENTACION.
CAPITAN PLANETA (NES)	LLEGAR A NIVELES MAS AVANZADOS	• INGRESA PASSWORD 9 5 5 7 8 3 ; 6 3 7 5 1 1 ; 1 4 8 5 7 4 ; 7 6 3 7 5 4.
INFILTRATOR (NES)	ESCOGER ETAPA	• INGRESA PASSWORD "BOMB".



TRUCOS

¿Es cierto que en los juegos japoneses no se pueden hacer los mismos trucos que en los americanos?
DAVID A. CASTAÑEDA RIOS
Concepción, Chile

Tal vez no puedes creer las dificultades que nos ha provocado esto, porque justamente muchos videojuegos tienen cambios al pasar del mercado japonés al americano, y entre éstos están los trucos. A veces hemos tenido problemas por publicar tips y passwords que han sido obtenidos de versiones japonesas en el Super Famicom, y que, por problemas de tiempo, muchas veces no hemos alcanzado a comprobar en la versión americana. Estos cambios se deben a que cuando los juegos pasan de un continente a otro, las licencias y derechos cambian. Un ejemplo de esto, es el juego "Zombies Ate my Neighbors", que Konami distribuye en América; pero quizás lo que muchos no saben, es que en Japón este video game se llama "Monsters" y lo distribuye su creador, nada menos que Lucas Arts.

Fox

LITTLE NEMO

¿Cómo derroto al Rey Pingüino en Little Nemo Dream Master?
ESTEBAN COFRE
Córdoba, Argentina

Vencer a este gran enemigo no es fácil, ya que para esto debes tener mucha práctica. Primero que nada, debes esperarlo con el "Beam" del "Morning Star" cargado al máximo (dejando presionado el botón B) y golpearlo 6 veces con el rayo y lo vencerás. Destruye a los pingüinos que te arroja, con golpes simples. Ten cuidado con las bolas; esquívalas rápidamente. ¡Buena Suerte!

Fox

NUEVO SET

He pensado comprarme un Super NES y quisiera saber qué juego viene incluido: si Super Mario All Stars o Super Mario World.
ALFONSO BUSQUETS JR.
Santiago, Chile

Le has anticipado a nuestros amigos una noticia que les estábamos preparando. ¡Sí! Nintendo ha sacado un nuevo set de Super Nintendo, el cual no incluye el juego "Super Mario World", sino que trae el juego "Super Mario All Stars". Al parecer Super Mario World estaba bajando cada vez más en los rankings, mientras que "All Stars" iba escalando posiciones. Esta es una magnífica forma de invitar a los nuevos jugadores a adquirir una consola Super Nintendo. De todas maneras, si aún quieres jugar, Super Mario World, podrás adquirirlo separado de la consola.

Max

ASTERIX

¿Existe algún juego para Super NES en el que aparezca Asterix?
RAUL GARRIDO C.
Entre Ríos, Argentina

Electro Brain ya lanzó dicho juego al mercado. Aún no tenemos información sobre la cantidad de megas (creemos que 4), pero se asegura que es un juego destinado a los amantes de la acción. Con entretenidos y peligrosos niveles que tendrás que pasar junto a tu espada. Tu misión es salvar a tu país de las manos de los peligrosos centuriones romanos. Basado en las historietas de Asterix. Promete ser un juego muy entretenido.

Fox

PIRATERIA

Compré el juego "Tournament Fighters" para Super Famicom y entra perfectamente en mi Super NES. El problema es que la caja y etiqueta del cartucho dice "Mutant Warriors", pero al encender el juego, aparece el nombre que mencioné primero. ¿A qué se debe esto?
BENITO FONSECA M.
Bogotá, Colombia

Por los datos que me das en tu carta, tengo que decirte que, lamentablemente, es 100% probable que el cartucho que compraste sea pirata, ya que es imposible que un juego para S. Famicom pueda ser insertado en una consola Super NES, por la razón de que la forma de estos es completamente diferente. Lo que, sin duda, produjo tu confusión, es que existe un tipo de cartuchos piratas que son muy similar : a los del sistema de 16 bit japonés, con la diferencia de que son más delgados y por eso encajan fácilmente en la consola americana. Pero no te engañes, ya que, a pesar de esto, igualmente dañan tu equipo, por que son ilegales y no tienen control de calidad. Mi mejor consejo es que te alejes de ese tipo de cartuchos si quieres que tu Super NES continúe óptimo y en buenas condiciones.

Max

FINAL FANTASY II

Me encanta la música de este juego y desearía poder grabarla en cassettes de audio, pero no sé cómo hacerlo.
ADRIAN BISTOLFI
Caracas, Venezuela

Lo que es indispensable para grabar el sonido del juego es el cable audio-video que viene en el "Super Set", y que tu equipo de sonido (radio-grabador) tenga salidas de audio "left" y "right" (generalmente son las que se usan para conectar los compact disc players). Inserta el cable en la salida trasera del Super NES y conecta los extremos rojo y blanco a las salidas de audio de la grabadora. Pon esta última en el modo "aux" (o "CD") y comienza a grabar. Puedes hacer esto con todos los juegos. La música de Mortal Kombat ha sido editada en CD.

Max

BUGS BUNNY

He visto que le hacen mucha publicidad a este juego. ¿Podrían darme más información de él?
RUBEN CAPRIO
Caracas, Venezuela

La trama de este juego disponible sólo para el sistema Super NES, es muy divertida. Se trata de un animador de caricaturas que dibuja a Bugs Bunny en los más increíbles y locos escenarios, haciéndole vivir arriesgadas pero entretenidísimas aventuras. Es obvio que Bugs no está indefenso, ya que deberá utilizar desde pasteles hasta juguetes para sobrevivir a esta locura animada. Sus 12 megas despliegan a algunos de los personajes más grandes que se hayan visto en el Super NES, y sus 10 niveles de acción te llevarán a encontrarte con viejos conocidos como Elmer Fudd, Pato Lucas y otros.

Max

STAR FOX

¿Dónde encuentro vidas extra en este juego?
LUCAS R. DOMINGUEZ
Medellin, Colombia

Las vidas extra están en varios lugares, pero aquí te voy a decir cómo y dónde encontrar cuatro de ellas.
La primera está en el área "Space Armada" de la ruta 1 (la encontrarás al comienzo de la etapa); la segunda, está ubicada en la primera mitad de la zona "Meteor". La tercera la encuentras después de pasar el puente espacial en el "Asteroid Belt", de la ruta 3, y la cuarta está al inicio del sector "Black Hole". Están representadas por tres rombos multicolores alineados en forma de triángulo. Dispárale a cada uno de ellos y aparecerá una réplica de tu nave en el centro. Tómala y ¡listo! la vida extra es tuya.

Max

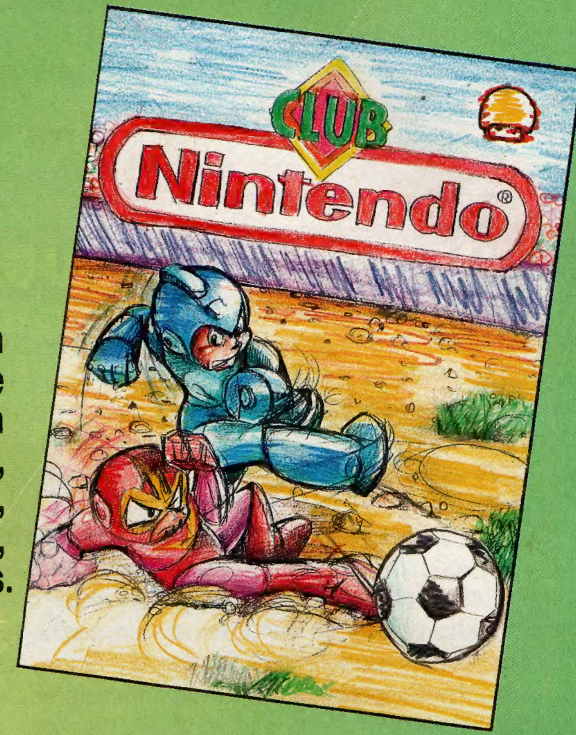
ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela



¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!



SUPER ESPECIAL

Ya se acerca el Mundial de Fútbol y preparamos un completo análisis de los video-juegos de este deporte que ya están disponibles y de los que aparecerán en poco tiempo más, tales como: MEGA MAN SOCCER, WORLD CUP U.S.A. 94, SUPER GOAL! 2, SUPER COPA, CHAMPIONS W. C. SOCCER, KICK OFF 3, HURRICANES y otros.

NBA JAM



Y siguiendo con los deportes, haremos una completa revisión a este juego; además, te daremos tips y estrategias.

PRO SPORT HOCKEY



VEREMOS EL FABULOSO JUEGO "PRO SPORT HOCKEY" PARA SUPER NES.

THE JETSONS

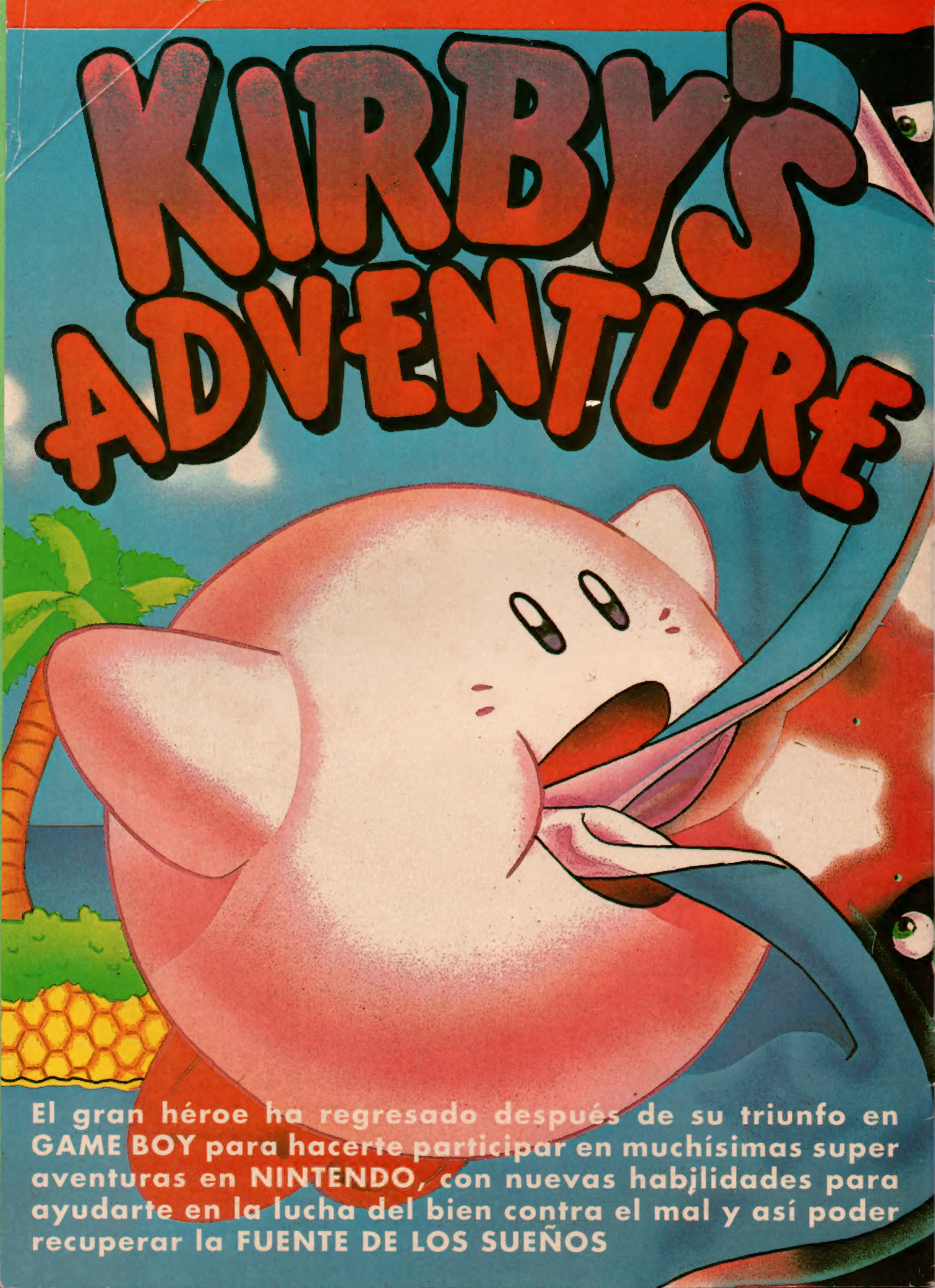


AYUDAREMOS A LOS JETSONS A IMPEDIR LA INVASION DE LA TIERRA.



Y COMO SIEMPRE, LA MAS COMPLETA INFORMACION QUE TU NECESITAS PARA TERMINAR TUS JUEGOS FAVORITOS.

¡APARECE TODOS LOS MESES!


KIRBY'S
ADVENTURE
El gran héroe ha regresado después de su triunfo en GAME BOY para hacerte participar en muchísimas super aventuras en NINTENDO, con nuevas habilidades para ayudarte en la lucha del bien contra el mal y así poder recuperar la FUENTE DE LOS SUEÑOS